

Számítástechnikai magazin

5765

KByte

BŐSÉGES ARATÁS

DISCWORLD NOIR
HIDDEN AND DANGEROUS
HEAVY GEAR II
KINGPIN
BRAVEHEART
STREETWARS
SYSTEM SHOCK 2
JAGGED ALLIANCE 2

COMMAND & CONQUER TIBERIAN SUN

KOMMENT & CONQUER NEM SZÜKSÉGES

SE JÁTÉK, SE FILM NEM NYÚJTHAT ANNÁL TÖKÉLETESEBB 3D ÉL

CRASH BANDICOOT

2999: FT/DB



Jet Board Crash

Komodo Moe

Jet Pack Crash



Coco Bandicoot

Dr. Neo Cortex

Tiny



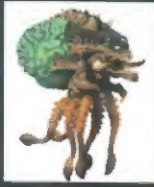
Pigcop



Battleford



Duke Nukem



Octabrain

DUKE NUKEM

2999: FT/DB

METAL GEAR SOLID

3999: FT/DB



Liquid Snake



Revolver Ocelot



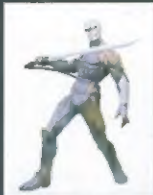
Psycho Mantis



Sniper Wolf



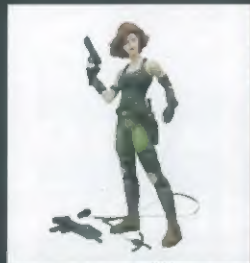
Vulcan Raven



Ninja



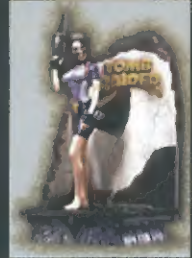
Solid Snake



Meryl Silverburgh

TOMB RAIDER

3999: FT/DB



RESIDENT EVIL

3999: FT/DB



Zombie & Claire Redfield



Licker & Leon S. Kennedy



Tyrant/Mr. X



William G-4 & William G-3



William Birkin & Sherry

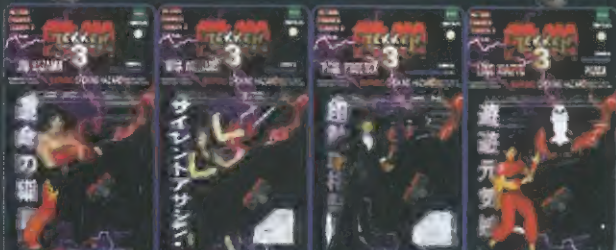


Ada Wong & Ivy



Bark & Zombi

3999: FT/DB



Jin Kazama

Nina Williams

Paul Phoenix

Ling Xiaoyu

4999: FT/DB



Heihachi Mishima



True Ogre



Evil Jin Kazama



Yoshimitsu

QUAKE

2999: FT/DB



Mages



Athena



Iron Maiden



Tank

MÉNYT, MINT AMIKOR A KEZEDBEN TARTOD KEDVENC HŐSEIDET!

MARIO KART 64

3999: FT/DB

Bowser Yoshi

Mario

STAR WARS

EPISODE I

2999: FT/DB

THE FORCE IS WITH YOU IN ALL THE STAR WARS FIGURES

1- Battle Droid, 2- Qui-Gon Jinn, 3- Queen Amidala, 4- Darth Maul, 5- Anakin Skywalker, 6- Padmé Naberrie, 7- Jar Jar Binks, 8- Obi-Wan Kenobi

1- Watto, 2- Seeta Tarpas, 3- The Gungan, 4- Dooku, 5- E-3

1- Boss Nass, 2- Kit-Fisto, 3- Chamee, 4- Yoda, 5- Mace Windu, 6- Qui-Gon Jinn

MARVEL vs. CAPCOM

CLASH OF SUPER HEROES

4999: FT/DB

Venom vs. Captain Commando

Captain America vs. Morrigan

War Machine vs. Mega Man

Spider-Man vs. Strider

ZELDA

THE WISDOM OF WIND

4999: FT/DB

Link Ganon

SPAWN

3999: FT/DB

Curse of The Spawn 2 Zeus Hatchet

Jessica Priest & Mr. Obersmith Medusa Raenius

THE X FILES

3999: FT/DB

Attack Alien Cryopod Alien

Fireman & Cryolitter

Primitive Man

Kapható párosítások:
Scully & Cryopod
Scully & Alien
Mulder & Cryopod
Mulder & Alien
Fireman & Cryolitter
Attack Alien & Primitive Man

Scully & Mulder

AUSTIN POWERS

3999: FT/DB

Fat Bastard

Austin Powers Dr. Evil Austin Powers Felicity Blagovolt

MORTAL KOMBAT

TRIOLOGY

1999: FT/DB

Sektor Sub Zero Kitana Johnny Cage

Ami a képes listánkból kimaradt...

VIRUS

2999: FT/DB

CARNAGE

2999: FT/DB

DINOSZÁURUSZOK

2999: FT/DB

ALIENS

2999: FT/DB

3999: FT/DB

WILD WILD WEST

22 A törpemecek visszatérnek

Lehet, hogy egy mindössze pár méter magas gear eltörpül még a legkisebb mech mellett is, de az biztos, hogy a Heavy Gear II méltó vetélytársa a Mech-Warrior 3-nak.



26 Ganxták öröme

Lehet, hogy a Kingpin csak egy Quake-klón, de a bájos vérfürdő, a pajkos nyelvezet és az arcok egy rapzenekar eszmevilágába is beillenének



20 Csehül állunk

Ami persze nem igaz, hiszen a cseh fejlesztésű Hidden&Dangerousban a német Wehrmacht fog csehül állni kommandósaink áldásos tevékenységének köszönhetően



18

Mi az a szöveg? ordít? nearth

ogadjunk egy
ofonba, hogy
esz még benn
iberian Sun is!



Nem 3.14skóta

szőrös, bűdös, asztalterítőt visel nadrág helyett,
kel teni bunkósbot van a kezében, és nagyon
Megmendem: skót klánvezér beszélget. A Brave-
an egyszerre akár 15-tel is összefuthatsz.



HÍREK	4
ECTS-BESZÁMOLÓ	8
TIBERIAN SUN	10
DISCWORLD NOIR	14
STREETWARS	16
BRAVEHEART	18
HIDDEN AND DANGEROUS	20
HEAVY GEAR II	22
UNREAL: RETURN TO NA PALI	25
KINGPIN	26
CASTROL HONDA SUPERBIKE 2000	30
NASCAR ROAD RACING	32
F.A. PREMIER LEAGUE STARS	33
JAGGED ALLIANCE 2	34
SYSTEM SHOCK 2	36
TARZAN	38
CINKELT LAPOK	40
CSEVEGŐ	44

Laptulajdonos:

Balogh Zsolt

Főszerkesztő:

Kiss László

Lapterv:

Molnár Dénes Kovács Ildi

Nyomdai előkészítés:

Kismarosi Renáta

Levélkérés:

Recent Kft

Nyomás:

Grafit Pencil Nyomda Budapest

Kiadja:

COMGAME KFT

1137 Budapest, Gergely Gy. utca 17.

Cím:

1389 Budapest, Pf. 132.

576kb@irisz.hu

Terjeszti:

Hírker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők

Előfizethető:

576 KByte (Comgame '576' Kft) 1389

Budapest, Pf: 132.

A kiadványban megjelent
szöveges és illusztrációs
anyagok bármely módon
való felhasználása csak
a kiadó engedélyével lehetséges.
ISSN 0865-8226

Megint eltelt egy nyár – kezdhethetném, ha szokás szerint valami galaktikusan nagy bana-
litással akarnám nyitni aktuális számunkat. De nem teszem, mert szerintem az iskolába
avagy munkába járóknak ez talán maguktól is feltűnt. Remélem, hogy mindenki egész
tőle elegendő UV-sugárzást szívott magába, de azért talán a játékokról sem feledkezte-
tek meg, mert ha UV-sugárzást nem is, a CD drive-ok év végéig elegendő cuccot szip-
panthattak a nyáron magukba. Az ember csak kapkodni tudta a fejét, hogy az eddig gya-
korlatilag teljesen döglött szezon alatt milyen kellemes kis nevek érkeztek: Kingpin, Bra-
veheart, Heavy Gear II, Jagged Alliance 2, Discworld Noir, nem is beszélve a meglepően
jó Hidden&Dangerousról. Közben szeptember elején szép csendben lezajlott az újabb
ECTS is, ahol a kiadók eddig azt szokták volt bemutatni, hogy mivel játszunk majd a kö-
vetkező fél évben. Szép csendes show volt... (Martin sirámaint lásd hamarosan.) Az idei
nyarat azonban egy egészen meglepő esemény fogja emlékeztetessé tenni: egy borongós
augusztus végi napon megjelent egy bizonyos Tiberian Sun nevű játék. Ettől még én is
úgy meglepődtem, hogy úgy döntöttem, ennyi elég is lesz bevezetőnek, nem tartalak fel
benneteket az újságba való belemerülés nemes sportjának üzésében.

APRÓSÁG

■ Carmageddon-máni-
ákusok nyilván eltor-
zult arccal értesülnek
rőla, hogy a harmadik
rész nem lesz üzembé-
pes karácsonyra (pe-
dig a járdák akkor kü-
lönösen népes he-
lyek!): a Death Race
2000 megjelenése va-
lószerűleg átsúszik
jövő tavaszra.

■ Jó hír a MechWarri-
or-rajongóknak (már
azon kívül, hogy meg-
jelent a Heavy Gear II):
a Microprose két új
kiegészítőt is kibőví-
ti a 3. részhez, amelyek
közül az első még ka-
rácsny előtt megjele-
nik, és új mecheket és
fegyvereket is fog tar-
talmazni.

■ Az Electronic Arts
miden eddigi mennyi-
séget meghaladó Tibe-
rian Sun szállított az
európai üzletekbe a
játék terjesztésének
megkezdésekor. Tibi
Angliában meg is há-
lált a bizalmat: a já-
ték ugyanis első neki-
futásra megdöntötte
az Eidos Championship
Manager 3-ának heti
eladási rekordját,
amit a szakemberek
előzetesen teljesen el-
képzelhetetlennek tar-
tottak. Történt ez an-
nak ellenére, hogy a
hivatalos bemutató
előtt négy nappal, au-
gusztus 23-án már le-
tehető volt egy ka-
lózverzió német és an-
gol nyelven is. Igaz
ebben nem voltak mo-
zik és nem működtek
a multiplayer opciók –
valamire tehát csak jó
volt a játékon levő
védelem.

■ A roppant gyenge
South Park után egy
másik South Park-já-
ték is készül, amely-
ben dilis hőseink au-
tóversenyezni fognak.
A South Park Rally ka-
rácsnyra kerül a bol-
tokba.

■ Veszélyben a Lem-
mings vezető szerepe
a maga egyszemélyes
kategóriájában (tere-
lő-szimulátor): az Em-
pire karácsonyra vár-
ható új játékában 30
birkát kell átkelnie a
rájuk leselkedő
szörnyű borzalmak kö-
zött 16 szinten. Mi
más lehetne a címe:
Sheep.

SIMON THE SORCERER 3D



Az enyhén kretén kalandjátékok kedve-
lői nyilván megdobbanó szívvel hallják,
hogy hamarosan ismét vízontláthatjuk
monitorainkon Simont, az ifjú, enyhén ütő-
dött, de azért jólelkű kezdő varázslót, akibe
először valamikor '93 tájékán botolhattunk
bele, amint az akkor igen népszerű kora-
lasArts-stílusú kalandjátékban, amelyben
egy kótyagos varázskönyv egy párhuzamos
univerzumba teleportálja, ahol a jó varáz-
slók jó szokása szerint kénytelen volt a vi-
lág, s benne egy Calypso nevű varázsló Sor-
dítottól való megmentésével foglalatosskoni.
A zajos sikert hamarosan követte a fantázi-
adús *Az Oroszlán, a Varázsló és a Szekrény*
alcímű folytatás, ahol újra találko-
zunk az előző rész szereplőivel, és itt Calyp-
so elrabolt lányunkáján próbáltunk segíte-
ni. A kaland némi malőrrel végződött, Simon
lelke ugyanis csapdába esett a testén kívül.
Mint a címe is mutatja, a készülgető folyta-
tás már az ezredforduló kalandjátékosainak

az elvárásai alapján épül fel: teljes 3D ben
fogunk bolyongani az amatőr mágusok rögs-
útjain, amihez természetesen nem árt majd
valami combosabb videokártya is. A törté-
net az előző két rész eseményein alapul, te-
hát korábbi rajongói sok ismerősre fognak
bukanni a több mint 50 karakter között, vi-
szont akad majd néhány új is. A kommuni-
kációs rendszer szintén a régre épül, né-
hány módosítással, amiből igen érdekes
próbálkozás, hogy mivel a karakterek nem-
csak Simonnal, hanem egymással is érint-
kezhetnek, az információk közvetett módon
is eljuthatnak a játékoshoz. Mindehhez
még van egy ígéret a többféleképpen végig-
játszható, és ebből adódóan nyilván külön-
böző befejezésekkel kecsegtető játékmé-
netre. A mai kalandjáték-szegény időkben
nyilván minden játékos két kézzel kapna
utána, de a Simon the Sorcerer 3D megjele-
néseig sajnos a jövő év elejéig várunk
kell.



BIG BANG

A játékefejlesztőket rendszerint nemigen kell félté-
ni, ha egy készülő játéknak valami különösen
idiotá nevet kell adniuk, de a Big Bang elkeres-
telői a Project 2-nél még talán közülük is kiemelked-
nek. Pedig a játék elég kellemesnek ígérkezik, már
aki kedveli a Wing Commander- és a Conflict Free-
space-stílusú űrhajó-szimulátorokat. A játékos a Seki-
anok ifjú pilótáinak az egyike, akik momentán a
Chakkamok és harci robotjaikkal éppen élethalál-
harcban állnak a világuk elpusztítására törő Ittitsek-
kel. Túlságosan bonyolult történetstövésre senkinek

nem kell számítani, mert a fő hangsúly
a harcokra, és mindenekelőtt az űgene-
rációs 3D-kártyák látványeffektjeire te-
vődött. A hatalmas hordozóhajókból elő-
rajzó, plazma és ionlézerekkel feldíszített
csapásmérő hajókból vagy 16 kisebb-nagy-
obb különféle típus fog egymásra ron-
tani. Meglehetősen méretes hullámok-
ban, ugyanis az engine-t úgy készítették
fel, hogy minden további nélkül lekezel-
jen a képernyőn 40 villámgyorsan mozgó
vadászgépet. (Az még titok, hogy ezt mi-
lyen konfiguráció végzi majd.) A játékra
december első napjaiban vehetik rá ma-
gukat a stílus kedvelői.



RISK II

Nyilván nem kell senkinek sem különöseb-
ben bemutatni a Risk nevű társasjátékot,
amelyet nálunk Rizikó néven ismernek a
táblás játékok komálósai, de ha valaki nem is-
merné: a játékosok csapatokat építgetnek,
hadjáratokat indítanak a semleges és az ellen-
sleges tartományok legizálására, amelyekben a
csaták kimenetelét a létszámon kívül a szerez-
ése (kockadobás) dönti el. Léven a Hasbro já-
tékbirodalom egyik legsikerültebb társasjáté-
ka, PC-n már több megvalósítást láthattunk be-
le. Legutóbb vagy két éve, ami igen sokat
tett az alapjátékhoz, de kinézetét tekintve már
igencsak megérett a modernizálásra. Az új Risk



természetesen új grafikai köntösbe öltözik és
egy egyszerűsített kezelői felületet kap. A vi-
lágban 48 tartomány várja, hogy meghódítsuk.
A hagyományos 2D "táblán" kívül lesz egy 3D
műholdnézetünk is, és természetesen a csata-
térén masírozó hadaink is 3D csatatereken mé-
rik össze kardjaikat, illetve dobókockáikat. Ér-
dekes módon eszközbe jutott a programozóknak,
hogy ez tulajdonképpen egy társasjáték, amit
nem kimondottan számítógép ellen élvezetes



játszani: most már lesz multiplayer-játék is,
amelyben nyolc önjelölt Napóleon próbálhatja
ki a többiek taktikai érzékét. Külön figyelmet
érdemel azonban a számítógépes ellenfelek el-
leni (szóval a szóló) játék is: a gépi játékosok-
nak különféle személyiségprofilokat készíthe-
tünk, ami meghatározza a játéktípusukat, to-
vábbá képesek lesznek tanulni, azaz a kudar-
cokból le fogják vonni a megfelelő következe-
ményeket. Várható megjelenés novemberben.

FLIGHT COMBAT

A Looking Glass mostanában is végzi azt, amiről a világ már jól ismerheti őket: kiváló minőségű repülőgépszimulátorokat fejlesztenek. A polgári repülőket felvonultató Flight Unlimited 3. része mellett egy igen kellemesnek ígérkező harci szimulátor is úton van tőlük. A Thunder over Europe alcímet viselő Flight Combatban a II. világháború légterébe röppenünk, ahol az USAF, a RAF vagy a Luftwaffe pilótájaként fogunk részt venni a történelem alakításában. A 22 repülhető géptípus között megtaláljuk a már jól ismerteket a Me-109-esről a Mustangig, és bár van néhány érdekesebb csemege is (Me-163 Komet vagy Focke-Wulf 190D), a legnagyobb meglepetés az lesz, hogy a típusok között bőven szerepelnek bombázó gépek is – amelyeket eddig nem igazán erőltettek a katonai szimulátorok fejlesztői. Német részről repülhetünk például Stukával, Junkers 88-ssal vagy Heinkel 111-essel, az angolszászoknál pedig a Mosquiton kívül beugorhatunk Liberator,



Flying Fortress vagy Lancaster nehézbombázókba is. Ez nemcsak azt jelenti, hogy a szokásos elfogó vagy kísérő vadász és vadászbombázó küldetések kiegészülnek zuhanóbombázó bevetésekkel, stratégiai bombázásokkal és haditengerészeti célpontok elleni csapásokkal, hanem egy új játékményt is: a többfőnyi légénységgel rendelkező gépeknél ugyanis körbekocoghatunk a személyzet egyes tagjai között, szóval akár toronygéppuskásként is kaszálhatjuk a 109-eseket. A látványhoz a Flight Unlimited átalakított motorját használták fel, ami most is hozza a formáját: változó időjárási körülmények, az összes alkatrész valóságosan mozog és sérül, többszáz különféle képességű gépi pilóta (vagy 8 multiplayer), terepnek pedig több mint egymillió négyzetmérföldnyi területet modelleztek le Európából. A játék tehát igen impozánsnak ígérkezik, és nem is kell rá túl soká várunk: már a karácsonyi vásár előtt megjelenik.



TITANIUM ANGELS

Igen kellemes hír, hogy az SCI-nál nemcsak a Carmageddon következő részével töltik az idejüket az emberek, hanem egyéb érdekes terveket is forgatnak a fejükben. A Titanium Angels címének hallatán nyilván minden Carma-rajongó szeme azonnal felcsillan – de tévednek: ez nem egy újabb apokaliptikus verseny, sokkal inkább egy cyberpunk akciós/alandjáték, valahogy olyanformán, mint mondjuk az Outcast. A sci-fi történet a föld jövőjében játszódik, ahol négy különböző faj küzd az életbenmaradásért. Carmen nevű hősnőnk a Kinderekhez tartozik és egy elég érdekes munkából tengeti napjait: akkor jut munkához, ha olyan probléma merül fel, amibe a hatóságok nem akarnak (vagy nem mernek) beavatkozni. Vagyis fejtűvadász az illető. Legújabb munkája egy kicsi, de gazdag szigetország diktátorának likvidálása. A dolog elég nehéznek indul, ugyanis rögtön érkezése után a légvédelem



lelővi az őt hozó szállítógépet, és ő egyedül marad a diktátor hadserege ellen. Illetve nem egészen egyedül, "lársa" is akad: a Titán. A játék folyamán mindig a helyzetnek megfelelően kell váltogatnunk az irányításuk között. Carment Tomb Raider-féle követő nézetből, míg a Titánt saját szemszögből irányíthatjuk. Némi RPG-elem, hogy a történet során mindketten fejleszthetjük képességeiket és újakat sajátíthatnak el. Mire szükségük is lesz, hiszen a játékaland-részen kívül néha legalább olyan forró lesz a talaj alattunk, mint mondjuk egy Quake-deathmatchben. A látványról a direkt a játékhoz fejlesztett engine gondoskodik, ami a változatos fény/árnyeffekteket mellett görbe felületekkel, voxelekre alapozott, a játékos lába körüli gomolygó köddel és azzal az aprósággal kedveskedik majd nekünk, hogy a program igyekszik mindig az adott PC képességekhez igazítani a modellezendő terepet és textúráit. Az első infok szerint tehát igencsak ígéretes Outcast-utánzattal lesz dolgunk a jövő év tavaszára tervezett megjelenéskor.



SPIRIT OF SPEED 1937

Hogy osztatlan az érdeklődés az autóversenyek iránt, azt talán az mutatja a legjobban, hogy a tömegével megjelenő Forma-1-, rally- és egyéb versenyek mellett a Grand Prix Legendsben már az autóversenyzés múltjába is kirándulást tehetünk. A Microprose-nál megint valami hasonlóval öhajítják meglovagolni ezt a divathulámot, de most a GPL-nél sokkal messzebb megyünk vissza a múltba – egészen a címben jelzett időpontig, amikor aztán tényleg hihetetlen járgányok hasítottak az utakon, és egy vezetői hiba szinte biztosan a sofőr halálához vezetett. Ez élményhez első kézből itt szerencsére nem lesz szerencsénk, de az özőnvíz előtti masinákhoz (Bugatikhhoz, Alfa Romeokhoz, az Audi elődjeként emlékeztető Auto Union C-khez) bőven lesz szerencsénk. Szám szerint 12-be ülhetünk bele, amelyek mozgását még meglévő modellek tapasztalatai alapján modellezték. Összesen nyolc korabeli európai és egy USA-béli pálya várja, hogy felsívitának rajta a gumik. Egy-egy verseny egyébként a



moderne versenyekhez hasonló stílusban zajlik: a bajnokság mellett, indíthatunk edzéseket és időmérő futamokat is, sőt, a pályákon beparkolhatunk a boxba is. A játékból természetesen nem hiányozhat a multiplayer-opció is, amelyben összesen nyolc játékos szállhat ringbe. 3D-kártyára ugyan mindenképpen szükség lesz hozzá, de a szerzők azt ígéri, hogy egy P200-on is korrekten fut majd. Várható megjelenés október végén.

APRÓSÁG

■ Az Acclaim az ECTS-en egy igen kellemes új licencéről tájékoztatta az összegyűlt népeket. Megszerezték ugyanis a Ferrari-jogot az egész világra, amelynek első gyümölcse talán egy jövő tavasszal megjelenő Ferrari-játék lesz.

■ Mostanság kezd túltengeni a játékpiacon a női hősközl. Hamarosan egy új, de azért közismert lányka felzárkózik mellőlük: Xenia, a harcos hercegnő. Belőle a Títus gyárt játékot, aminek Nintendo-változata még az idén megjelenik, a PC-sről még nincs feltételezett időpont sem.

■ Nem pihent sokáig a Híddon and Dangerous által szerzett babórajnál az Illusion Softworks. A cseh gárda máris gőzerővel dolgozik egy új játékon, ami a Star Wars első részében látható verseny egyfajta fantasz-reinkarnációja, sárkányokkal, varázslókkal, stb. Munkacím: Flying Heroes.

■ A Cryo folytatja az utóbbi években szokásos stílusának, a 3D-renderelt kalandjátékoknak a futószalagon való gyártását. A soron következő darab a '96-os Atlantis c. játék második része lesz.

■ Különbőféle Madness-ek rajongói elégedetten konstataálhatják, hogy készül a Microsoft Madness 2. része, amit a Microsoft a jövő tavasz végén szándékozik piacra dobni.

■ A Microsoft egyéb játékokat is forgat a fejében: a MechWarrior jogait is birtokló FASA egy újabb társasjátéka körül megfontoltságosít, de a Crimson Skies a jövő év második fele előtt biztosan nem készül el.

■ A Monolith mindig híres volt féltve őrzött függetlenségéről. Most a Fox Interactive köztött kiadói szerződést – de csak a következő két játékára. Aztán mennek tovább.

APRÓSÁG

■ Bár a Settlers III-hoz megjelent mission disk augusztusban az európai listák tetején trónolt, nem pihennek a fiúk a Blue Byte-nál. Az ECTS-en két új fejlesztést is hivatalosan bejelentettek: a jövő év végére várható a Settlers IV része, továbbá jön a negyedik része egy másik nagy sikerű stratégiai játék-sorozatuknak, a Battle Isle-nak is.

■ Diablo 2 után epekedő RPG-fanok megnyugtatóra közlünk egy antihírt: a Sierra és a Blizzard az ECTS-en SEM jelentette be, hogy csúszna a játék megjelenésével – így az EGYELŐRE még mindig december. Bejelentették viszont valami roppant fontos dolgot, amit úgy hívnak, hogy Warcraft III. A real time stratégiák nagypapájának egykori és jelenlegi rajongói azért meglehetősen elképedtek, amikor meghallották, hogy nem a Command&Conquer-sorozatot trónját akarják a továbbiakban megpályázni: a harmadik Warcraftból ugyanis szerepjátszó stratégiát fognak gyártani. Ha ez sokáig így megy, akkor előbb-utóbb nyilván már ork-szimulátor is lesz.

■ Az előző számunkban már hírt adtunk arról, hogy az Electronic Arts ügynök, a Chicago Bulls visszavonult sztárját, Air Jordant kerülgetik egy reklámszerződéssel. A szerencsés frigy augusztus végén meg is született. Hogy Michael Isten ezzel mennyi pénzt akaszt le, az titok, az viszont nem, hogy ő lesz az NBA 2000 reklámbudájának első számú fi gurája.

■ Szinte éppen hogy csak megjelent a Heavy Gear II, az Activision máris közölte a tisztelt vásárlókkal, hogy már dolgoznak a harmadik részen, és várhatóan jövő év végére ismét témpáncélt húzhatnak a gearek rajongói.

ACM 1918

Egy időben a repülőgépszimulátorokat gyártó cégek között igen divatos témának számítottak az I. világháború kétfedelű gépeit felvonultató játékok. Normális ember az életben persze nem ülne bele egy ilyen bizonytalan madárba, de virtuálisan azért elég jó móka volt. Mostanság azonban megint pihen a téma (ki tudja, miért), és próbálja kihasználni az ACM 1918. A titokzatos cím az Aerial Combat Manoeuvres (légi harc manőverek) valamint az évszámot jelöli. A helyszín a nyugati front, ahol Remarque szerint a helyzet változatlan, a játékos(ok) majd tesz(nek) valamit a mielőbbi változás érdekében. A játékban angol, francia, amerikai vagy német szolgálatba lépve fogjuk berepülni a korszak leghíresebb repülőgépeit: például Fokker D. VII-es vagy a háromfedelű Fokker Dr. I-est a német oldalon, vagy a Sopwith Camel, Nieuport 17-et vagy Spad XIII-at az antantén, és talán már magától értetődik,



hogy mindegyik gép egyéni karakterisztikával fog repkedni. A cél természetesen az, hogy az Ászok Ászává nőjük ki magunkat. Nyolc különböző küldetéssel nézünk majd szembe, amelyben a szabad vadászaton kívül olyanok is szerepelnek, mint például lövészárkok géppuskázása vagy Zeppelin léghajók elleni légitámadás. Ha valaki egy kökemény szimulátorra számítana, az azért egy kicsit téved: a szerzők elsődlegesen azokat a játékosokat célozták meg, akik nem óhajtanak ötkilós kézikönyveket olvasgatni, mielőtt az égbe reppennének, sokkal inkább az akción lesz a hangsúly, azaz az ACM 1918 inkább lesz lövöldözős játék, mint szimulátor. Ettől függetlenül a renderelt földfelszínnel, a real time fényeffektusokkal és egyéb látványtrükkökkel a szerzők igyekeztek a minél nagyobb élethűségre törekedni. Hogy ez hogy sikerült, az igen hamar kiderül, mert a játék még az őszel a boltokba kerül.



TOMB RAIDER IV

Nahát, micsoda meglepetés! Ki hitte volna?! Ki hitte volna, hogy egy stílus megteremtője, egy sajátosan feminin image kialakítója és az Eldos pénztárcájának legnagyobb gyarapítója még visszatér körünkbe? Senki. Mindenki BIZTOS volt benne, hogy a kis bögös kalandornő a két pisztolyával idén decemberben is ugyanúgy ott fog kotlani a karácsonyfa alatt, mint az elmúlt három évben eddig mindig. A Last Revelation alcímet viselő negyedik részhez egy viszonylag új csapat állt össze, ami hatalmas változásokat ígért. Abból kiindulva, hogy ez is "csak" egy Tomb Raider, elég jó helyszínt választottak: Miss Lara Croft legújabb kalandjainak (leszámitva az első, bevezető küldetést) ugyanis Egyiptom ad otthont, ami a tombok raidelésére tudvalevőleg a legkézenfekvőbb ország. Jelesebb helyszínek: Kairó, Alexandria, Luxor, sziklatemplom Karnaknál és persze az elmaradhatatlan piramisok Gizehnél. Nem véletlenül említünk helyszínt, szintekről ugyanis már nemigen lehet beszélni: a történet úgy lesz kialakítva, hogy az egyes szintekre többször is vissza kell majd térni. A történetben Lara ellenfele a német származású von Croy, aki egy roppant gonosz kis archaelógus, és beduinok vad csapatával köröli a fáraók földjén. Az új fejlesztést azzal kezdték a Core-nál, hogy eldobták a TR 3 engine vagy háromne-



gyed részét, hogy teljesen újjáalakíthassák a játékot. Kezdték az egészet a grafikai résszel, amelynek kamerakezeléséhez a Resident Evil-t vették alapul, és bőszien ígéri, hogy nyoma se lesz a TR3 állandó "mapping"-jének (villogó textúráinak). Szintén sokat csiszoltak a fényeffekteken, amelyek legszebb példája az lesz, amint Lara magához vesz egy égő fátylát és annak fénye bevilágítja a környezetét. Lara mozgása várhatóan sokkal szebb lesz, továbbá új mozdulatokat tanul, amiknek fontos szerepe lesz a történet folyamán. Valamennyivel kisebb hordákban törnek majd bárányokra az ellenfelek, lesznek viszont olyanok, amelyeket csak trükkösen lehet elpusztítani (a csontvázharcosokat például úgy, ha lelőjük őket a mélybe). A



szokásos pisztolypár mellé bevonul az arzenálba egy nyílpuska, továbbá Lara egy messzelátót is visz magával, amellyel távolabbi helyeket fűrkészhet. A legnagyobb változás azonban a játékmotornak lesz: kezdenek közeledni a kalandjátékokhoz, aminek biztos jele a teljesen új inventory. Ebben a tárgyakat Lara használhatja, összekombinálhatja vagy akár el is dobhatja, bár fontosabb tárgyak többször is kellene fognak. Sokkal több lesz az NPC, vagyis a többi karakter, amelyekkel az engine-nél készült kis jelenetekben kommunikálhatunk és természetesen nem maradnak el a videók sem. Megjelenés november végén.

SINISTAR UNLEASHED

A gonosz űrlények sosem bírnak magukkal: állandóan el akarják foglalni az egész univerzumot. Mostanában abban mesterkednek, hogy megépítik a mindent üto biometál fegyvert a Sinistart, amely elkészülte után mindent letarol maga előtt. Ahol a legnagyobb a szükség, legközelebb a segítség... – ennyi éppen elég egy sci-fi lövöldözős játék kerettörténetének. A THQ kiadásában megjelenő új játékot a nem túl ismert Game FX készíti, amelynek tagjai egyébként olyan játékokban működtek közre, mint a Flight Unlimited vagy a System Shock. A feladat "egyszerű": le kell rombolni a Sinistart, ami a történet folyamán egyre nagyobb és erősebb lesz. A játékos kezdetben egy gyengébb hajóval indul útjára, de mivel az eltakarított UFO-kért fejpénz jár, idővel új fegyvereket és új hajót is vásárolhat magának. Összesen 6 különböző saját hajótípus közül választhatunk, melyek mindegyike kilenc, egyéni fegyverrel és nyolc egyéb berendezéssel szerelhető fel. Az ellenséges hajók közül viszont több



mint 25 típus képviselteti magát, amelyek 24 küldetésben és 6 bónuszpályán várják, hogy felszeletelhesseken bennünket. Igen combos minimum konfiguráció várható, ugyanis elsődleges szempont a látvány: a saját szemszögéből vagy követő nézetből irányítható űtközetekben a záporozó meteorokon kívül akár 20 ellenség is ronthat ránk egyszerre. Soká éljenek a shoot'em upok! Megjelenés októberben.

INVICTUS



Herkules elment kitakarítani egy cseppet sem virtuális istállót. Akhilleusz-nak inhüvelygyulladás van. Prométheusz-t elsőfokú égési sebekkel szállították kórházba. De a Diablo él! Ha másért nem, hát azért, mert hatalmas sikere egyre több fejlesztőt ösztönöz hasonló stílusú akció RPG-k gyártására. Az Interplay Invictus (latinul Meghódítatlan) című játéka az Olimpiosz árnyékában alcímet viseli, és a görög mítológiát zatyulja össze a fantasy világgal. Hősök kicsiny csoportja indul útjára, hogy némi kalandozás és egy jó adag hirlig révén elfoglalja az őket megillető helyet az Olimpiosz csúcsán. A kalandok során az NPC-ekkel kommunikálva újabb hősökre tehetünk szert, így idővel tíz főre duzzadhat a rettenetes armádia. Ettől függetlenül csatába csak maximum négyet küldhetünk –



nyilván a játékos feladata lesz eldönteni, hogy melyik arcok felelnek meg a legjobban egy adott összecsapás követelményeinek. A történet ott folytatódik, ahol Homérosz ab-bahagyta az Odüsszeuszt. Athéné marha büszke, hogy pártfogoltja végül is sikeresen átvégződött a kalamajkák seregén, Poszeidónt meg a guta kerülgeti és az a véleménye, hogy Odüsszeusznak csak retentő malaca volt – ha újabb kihívás elé kerülne, akkor biztos, hogy bukná az ügyet. Athéné boldogan elfogadja az újabb párbajt. Így kezdődik az a menetelés, amelynek a végén félistenné fogunk válni. Látványát tekintve a játék igencsak "diabloid", bár némi módosításokkal. A grafikai engine egyfajta keveréke a 3D és a voxels technológiáknak. A játékeret szabadon forgathatjuk, hogy lássuk kik rejtőznek az épületek mögött, illetve tetszőlegesen zoomolhatunk, hátha meglátjuk, milyen színű bugyit viseinek az amazonok. Csata közben fontos a hadrend: gyémánt, ök vagy vonal alakzatban állhatunk fel támadásra vagy védelemre. Összesen 30 különböző fantasy-fajjal fogunk találkozni, amelyeknek természetesen mindnek megvan a fajukra jellemző harcmodoruk. Diablió-rajongóknak tehát kötelező tananyag lesz a Quicksilver új játéka, amelynek megjelenését az Interplay az év végére ígéri.

PHOENIX

A Team 17 most egy időre fiókba rakta a Worms-öt és egy tőlük kissé szokatlan területre tévedt: űrháborút csinálnak, valahogy olyantélekeppen, mint mondjuk az Elite. A főszereplő egy Beck nevű figura, aki kicsit felszívta magát egy barátja halála miatt, beköti a cipőfűzőjét és elindul meghódítani a világegyetemet. A játék egyfajta kaland is, amelynek cselekménye ténykedésünk függvényében eltérő végkimenetellel kecsegtet, és egyébként több mint 60 küldetés vár

ránk (kísérés, felderítés, vadászat, stb.) A játékban összesen 40 eltérő karakterisztikájú, belső felépítésű és egyedileg sérülő hajóba szállhatunk be, amelyeket egyenként 12 különböző fegyverrel tehetünk macconabbá. A maximum 8 főre méretezett multiplayer-játék érdekessége, hogy nemcsak deathmatcheket játszhatunk, hanem eldönthetjük, hogy egy adott hajón pilótaként vagy lövész-ként öhajunk-e szerepelni. A pontos megjelenés egyelőre még bizonytalan, valószínűleg jövő tavaszra várható.



FIFA 2000

Egy újabb játék, ami nem hat a meglepetés erejével: mivel az Electronic Arts 2006-ig megvásárolta a FIFA-jogokat, a következő hat évben is rendületlenül érkezni fognak a FIFA-játékok az év végére (illetve addig még lesz 2 VB és 3 EB – talán azok sem maradnak ki). Ez a hosszadalmas sorozat máshol talán már idegesítő lenne, de aki figyelemmel kíséri a FIFA-sorozatot, az jól tudja, hogy az EA Sports minden egyes résszel állandóan egyre jobban felülmúlja önmagát (a konkurenciáról már nem is beszélve). Új év, új FIFA, új engine – hangozhatna a helyzetjelentés, ugyanis megint teljesen új (pontosabban: legalább fele részben átalakított) motor kegyeg a játék alatt. Ez vonatkozik a grafikára, az animációra, az AI-ra, a hangra – mindenre. Kezdjük



ott, hogy az irányítás maradt a régi, de a játékosok néhány új mozdulatot kaptak. Itt van például a "hessegetés", amikor is a játékos (akárcsak az életben) kiteszi a kezét, hogy távol tartsa az ellenfelet a labdától. Egy másik mozdulat a labda fedezése, például azért, hogy egy hátvéd kikísérhesse a labdát. Ponttrücsöknél is bővült a paletta, amit a szerzők DirectAttack/Defence-nek hívnak. Ilyenkor három ikon jelenik meg, amivel pontosan kiválaszthatjuk a célba vett játékost, avagy a védő jobban figyelhet bizonyos részre. A Linekerrel felvonuló narrátortrio szókincse már meghaladja a 85.000-et, de a legelképesztőbb az lesz, hogy a lelátókról eltűnnek a textúrák: EGYÉNILEG animált közönség lesz, amelyek izgalmas pillanatokban felugrának a helyükről és hullámnak! Az EA Sports nagy bátran már napra pontosan bejelentette a megjelenést: november 1.



APRÓSÁG

■ Mostanság úgy tűnik, hogy a média egyéb sztárjai (nevezetesen a regényírók) is szívesen kalandoznak a számítógépes játékok területére: Terry Pratchett csak felügyeli az adaptációkat, Douglas Adams a Digital Village-nél közre is működik, most pedig az Androméda törzs és a Jurassic Park világhírű íróját, Michael Crichtont is a szorítóban üdvözölhetjük. Ő a Timeline nevű cégével egy kalandjátékon dolgozik.

■ Tovább bővül a Command&Conquer-birodalom. Egyrészt könyv alakban megjelent egy hivatalos stratégiai útmutató a Tiberian Sun-hoz (érdekes olvasmány lehet...), másrészt a Westwood augusztusban bejelentette, hogy C&C: Renegade cím alatt egy új játékon dolgoznak. Az igazi meglepetés azonban az, hogy a Renegade nem a megszokott stílust hozza: a GDI és a NOD kommandói ugyanis taktikai szinten, egy 3D akciójátékban fognak összecsapni, valahogy úgy, mint a Rainbow Sixben.

■ Gari Kaszparov, a sakk világbajnoka mindig is ügyes pénzkeresőnek bizonyult: nemrég az Intel egyik reklámhadjáratán nézhette a világot, amint profi színészeket meghazudtoló alakításokkal vívott a számítógép ellen, a nyarat viszont azzal töltötte, hogy a világ ellen sakkozik. Az MSN Gaming Zone támogatásával rendezett "Kaszparov vs Világ" sakkjátékma az Interneten keresztül zajlik, és Kaszparov lépései után a világnak 48 órája van egy-egy új lépés megtételére. A játszma iránt érdeklődők ennyi ideig szavazhatnak, és a partiban a legtöbb szavazatot elért lépést fogja megtenni a világ. Augusztus végén a 40. lépés körül tartottak, és a szakértők szerint 60-ig is elmehetnek és egyelőre még nem látni, hogy vajon ki lesz a győztes. Ahogy az élelmes orosz elnézzük, ő biztos nem fog veszíteni. Maximum egy partit.

ECTS '99

A mikor az idei, '99-es ECTS előtt két héttel végigolvastam a kiállítók szegényes névsorát meglepve tapasztaltam, hogy a nagyjágyúk – az Electronic Arts, a GT, a Virgin, és az Eidos – vagy nem vesz részt a show-n, vagy csak zárt ajtók mögött fogadja a kiválasztottakat. Na, mondom, temetik az ECTS-t.

Amikor a főnök, Balogh Zsolt bejelentette, hogy az idén hárman megyünk Angliába – velünk jött a Pólus Centerben levő boltunk vezetője is – már tudtam, hogy a vélhetően gyengécske kiállításért kárpótol majd a buli, amit ott csapunk. Amikor a taxi a kiállítás első napján reggelén fékezett a hatalmas csarnok előtt, egyből láttam, hogy a kigyózó sor ugyanakkora, mint eddig minden évben volt. Ugyanúgy nem volt kedvem végigállni, mint eddig egyik évben sem, így ugyanúgy előrefurakodtam, mint rendszerint. Kivételesen most ennek semmi értelme sem volt, mert pillanatok alatt bejutott mindenki – hiába, az angolok értenek a "kigyózó sorok" kezeléséhez, nem úgy, mint mi.

Amikor beléptem a terembe ugyanúgy a mega Acclaim stand fogadott, mint tavaly. Ugyanolyan izgalmas díszleteik voltak, mint tavaly, és ugyanúgy nem volt semmi jó játéuk – a Shadow Manen kívül (ld. következő számunkban) – mint minden évben. Volt ott viszont 5-6 bombázó táncosnő (ugyanúgy, mint tavaly), izgi cicikidobós szerelésben. Hála istennek a standépítő értette a dolgát, mert a "táncstér" elé egy kopott, tejűveg-szerű plexit szerelt fel, amin keresztül lehetett ugyan látni a lánykák bájait, de fotózni nem nagyon tudtam. Szomorodjon meg, ha tudta volna, hogy én gyűjtöm az ECTS bébiket, nem csinált volna ilyen merényletet! Mentem is tovább.

Amikor feltűnt, hogy bizonyos egyének nagy kartondobozokkal, táblákkal, monitorokkal, PC-kkel és pillanatragasztós flakonokkal rohanganak, mint pók a falon, ki-következtem, hogy azért itt sem mennek zökkenőmentesen a dolgok, és bizony néhány stand nem lett kész a 10 órás nyitásra. (Emlékszem, amikor még zöldfülű koromban 10 órára beszéltem meg egy-egy találkozót, aztán negyed 11-kor derült ki, hogy a cég PR-es művésznője még MEG SEM ÉRKEZETT a kiállításra. Én meg álltam ott fehér ingben, fekete pulóverben, kivajazva, mint aki élete legjobb randijára készül, folyt rólam a víz, és átkoztam magam. Na, most idén ilyen hibát nem vétettem, rövid, katonal gatyá, póló, horgászkalap – izzadjon, akinek hat anyja van – és csak a legfontosabb találkozók a legjobb arcokkal. Amikor megláttam az Eidosos haverom egy kis bigével csacsogni, rögtön tudtam, hogy az idén

vékony lesz Eidosos szereztetcsomag. Olyannyira vékony, hogy Andy (a PR-es, akiről szó van) kedélyesen kezét rázott velem, megkérdezte, hogy vagyok, biztosított, hogy én vagyok a kedvenc magyar főszerkesztője, majd sajnálkozva bement a frankót, hogy nincs nála CD-csomag, de majd küld postán az ECTS után. Már éppen mondtam volna neki, hogy nekem a CD RÖGTÖN a show

esetén". Oké, te nyertél, leléptem. Amikor a csarnok mértani közepén állva körülnéztem – röpké két óráfelfedezés után – realizálódott bennem, hogy ez az ECTS inkább húz a konzolok felé, mint a PC-s játékok felé. Mert a Nintendo és a Sony veszett nagy placcal rukkolt



Internetes fantasy játékosok kedvenc találkozóhelye: egy stand az Everquestnek



Ez itt vagy egy zártkörű londoni yachtklub, vagy az Eidos standja

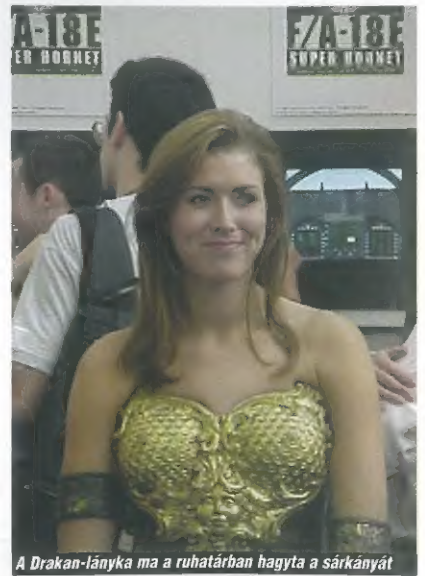


Schumacher lába miatt a Ferrarinak volt két felesleges kocsija

után kéne, mert ugye a KByte akkor jelenik meg, de a pali sarkon fordult, és ellibeggett a nővel a büfé irányába. Igaza van, ki a rákot érdekel egy kis hülye – ráadásul magyar – főszerkesztő?! Azóta lesem a postást. Ja, a standjuk. Pofás kis építmény, kiköpött Lara háza. Epp be akarok slisszolni a ZART ajtón, amikor mondja a kislány, hogy "No-no!". Először arra gondoltam, hogy kifejttem neki, miért is akarok bejutni, de aztán eszembe jutott, hogy öreg vagyok én már bohócnak, így aztán végleg dobtam az Eidos.

Amikor a Take 2 standjának bejáratánál elém állt a kétféretes néger kölyök, már tudtam, hogy nehéz meccsem lesz. Mondtam neki, hogy kéne egy CD csomag, meg XY-nal is beszélnék, ha lehet. Erre bement, hogy "Belépés csak találkozó esetén". Mondom újra, hogy mi kell, meg kit keresek, ő csak ismételi, mint a robotzsaru: "Belépés csak találkozó

elő, millió jobb nál-jobb játékokat felvonultatva, míg PC-re rendesen vadásznom kellett, hogy valami izgalmasat találjak. Gondoltam is rá, hogy miként fogom a CoVboy-nak úgy előadni ezt az "élményítő"



A Drakan-lányka ma a ruhatárban hagyta a sárkányát

meget", hogy a végén tudjon valamit meríteni belőle? Állítólag jó színész vagyok, de hát jócicimból nem lehet várat építeni, legfeljebb főcímtromvárat.

Amikor már a harmadik kiállítónál is csak egy majdnem üres dossziét nyomtak a kezembe – belül pár gépelt lap, CD sehol, színes szórólap

írni, de képeket meg screenshotokat szólni azt nem. Ja, mondja, hát CD az az idén nincs. Mondom magamban: "Nem haj, úgyis gyenge játékaik vannak, fogok én itt kézcsókozni neked!". Ez a rémisztő tendencia egyébként "alles global" jellemző volt a kiállításra – nem elég, hogy csak a kis cégek voltak kint, de még promóanyagokat sem hoztak magukkal. Amikor közeledtem a Virginés találkozóra természetesen tudtam, hogy ismét nem engednek szinte senkit a közelükbe. Csak jó kapcsolataimnak köszönhettem, hogy bejutottam. Duma, duma, csomag, elköszönés. Ekkor vettem észre, hogy a press CD nincs sehol – anélkül meg nincs illusztráció! Ha másra nem is, erre a Virgin CD-re nagyon vágytam, mert létfontosságú anyagok vannak rajta – még jó, hogy vissza tudtam jutni és kaptam egyet! Halál jól néz ki, mint egy összecsukott Biblia, belül lapul a lemez. A Virginnek van stílusa, szó se róla.

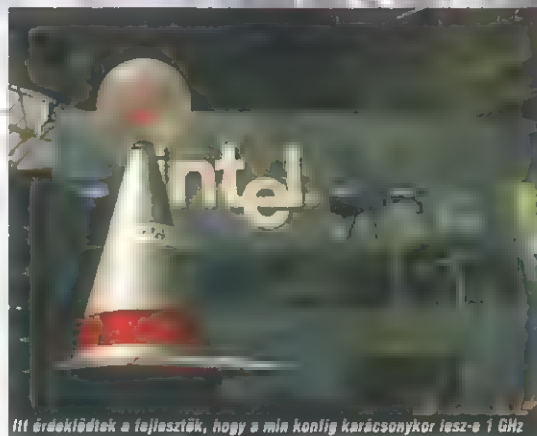
Amikor a Codemasters, a THQ, Infogrames és az Ubisoft – ők voltak a legnagyobbak – standján szinte csak N64, PSX és Dreamcast játékokat láttam, az az érzésem támadt, hogy a PC a végét járja. Pontosabban a PC-s játéke fejlesztés. Persze ez nem igaz, hiszen egyre-másra jönnek a híres játékok PC-re, de azért FIGYELEMREMÉLTÓ az a tendencia, ahogy a legtöbb cég beleerősített a konzolpiacon.

Amikor azt hittem, hogy a nagy cégek távolmaradása előrelépési lehetőséget biztosít a kicsiknek, nagyot tévedtem. Bebizonyosodott, hogy hiába épít egy "második vonalas" kiadó nagy standot maga köré, akkor is csak két búbanatos hostess kislányra fog csak jutni, vagy még arra sem. És azt a pár gépelt lapos ismertetőt akár egy kempingasztalról is ki lehetett volna osztani.

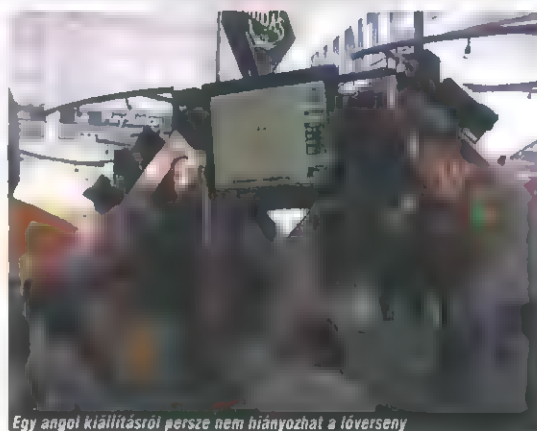
Amikor feltűnt, hogy az idén szegényes lesz a fotózható csajválaszték elszomorodtam. Talán ha háromszor lettem szerelmes, sokat mondok. Szemelek, még ezt az aprócska örömet is elvették tőlünk. Sőt, amikor délután 5 óra magasságában megpillantottam a szőke bögös táncosnőt fekete kelle-

gínájával, csak azért nyomtam rájuk egy pár kockát, nehogy szó érje a ház elejét.

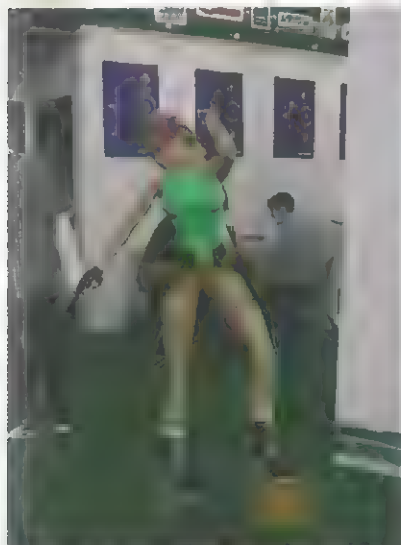
Amikor visszamentünk a szállodába és összeraktuk a begyűjtött anyagokat – nem okozott fejtörést, hogy miként hozzuk haza – eddig mindig kellett venni egy új táskát –, már nem volt kétséges, hogy az ECTS haldoklik. Sajnos idén az amerikai E3-ra nem jutottam el, de jövőre elég valószínű, hogy oda megyünk inkább. Szinte alig hoztunk CD-ket és illusztrációs anyagokat, pedig szinte egész évben (korábban) azokat használva szoktunk dolgozni. Szégyen. A hanyatlás okát nem sikerült megfejteni. Nem tudom, hogy a PC-s fejlesztések akadoznak, vagy egyszerűen csak drága a helybérlet, és a cégek inkább másra költik az amúgy is szűkös forrásait. Mindenesetre figyelemreméltó, hogy még az Eidos



Itt érdeklődtek a fejlesztők, hogy a min konfig karácsonykor lesz-e 1 GHz



Egy angol kiállítástól persze nem hiányozhat a lövészeny



Az Eidos onnyit azért mutatott. Vajon melyik játékuhoz?

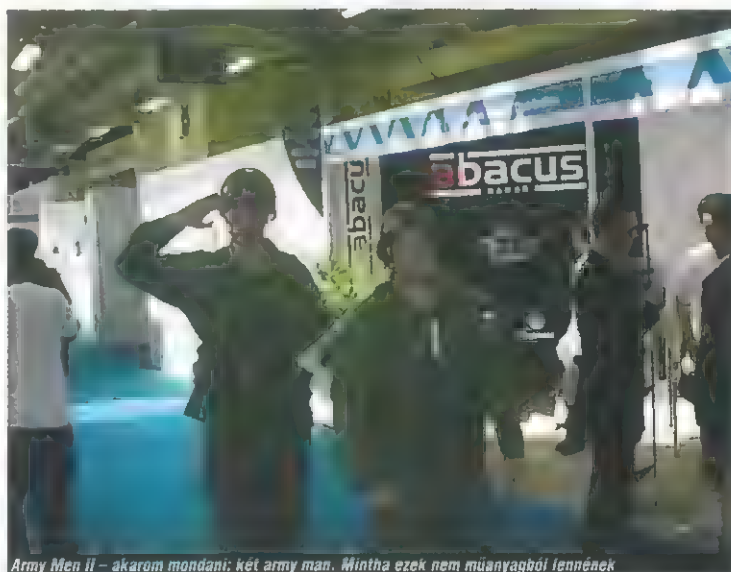
sehol – tudtam, hogy nemcsak írni lesz nehéz az ECTS játékaikról, hanem képet mutatni is. Mondtam is az egyik kislánynak, hogy régen lelkes papírgyűjtő voltam ugyan, de most inkább értékelnék egy icl-pici fényes korongot, amin szép játékképek meg illusztrációk vannak – mert ugyebár betűket én is tudok



A kiállítás legjobb anyaga: Grand Prix 3 a Microprose-től

sem villantott, aki pedig korábban minden évben vitte a pálmát a csajjaival és csúcs standjaival. Most már igazán kíváncsi vagyok, hogy jövőre mit találunk ki!

Martin



Army Men II – akarom mondani: két army man. Mintha ezek nem műanyagból fennének

JOBB KÉSŐN, MINT SOHA!

Három év. Kis idő mondjuk a prekamionnhoz képest, viszont a real-time stratégiai játékok evolúciójában ez egy egész korszakot ölel fel. Meglepően sokat kellett várni a Command & Conquer alkotóira, hogy a Red Alert után végre ismét egy vadonatúj dologgal jelenjenek meg. A Tiberian Sun mostanában valószínűleg az egyik legjobban várt játéka volt. Moha már a padlás is tele van C&C-klónnak "címkézhető" stratégiai játékkal, a "nagy öreg" folytatása azért változatlanul az érdeklődés középpontjában áll.

Nes, ha a nyájas olvasó is az említett érdeklődők közé tartozik (ami mondjuk logikus feltételezés, ha már egyszer itt van nyitva az újság), akkor előrehocsáthatom: ha nem a folytatásról lenne szó, valószínűleg most is "csak" egy C&C-klónnak minősíteném a dologt. Persze ez nem feltétlenül jelent rosszat. Aki azt vallja, hogy a jön mi-

kinthetőséget. De talán felesleges is több szót vesztegetni a külsőségekre – a képek sokkal beszédesebbek.

A C&C "történelmi" hátterét ismerve nem nehéz újra felvinnünk a fonalat". Gyakorlatilag minden-

hat igaz színesekkel. Amennyiben a Brotherhood táborában fogunk harcolni, a történet egy kivégzés TV-közvetítésével kezdődik. A Brotherhood rangos eseménye nem várt fordulatot vesz: az elítélt ugyanis egy csinos riporternő segítségével megszökik. Hamarosan fény derül rá, hogy a Brotherhood jelenlegi vezetője valójában áruló, s a szökevénynek az "igaz hívők". Ők segítenek Kane-nek visszatérni, mert hogy Kane, a

minden! Már rögtön az első küldetésben kapunk például lépegetőket. S ha nem is termelhetünk magunk a legelőre, külföldi segítségként bármikor kaphatunk egy rendkívül erős harcos, vagy egy speciális egység a csapatunkba. Az meg a legjobb módja, hogy az ellenfél egységeit le gyárthatjuk, már amennyiben sikerül elfoglalnunk egy gyárat.

Az, hogy milyen harcosokat tudunk kiképezni és milyen harcjárműveket lehet előállítani, természetesen attól függ, hogy milyen épületeket sikerül felhúznunk a pénzünkhöz. A legmenőbb egységek létrehozásának például az az alapfeltétele, hogy legyen technikai központunk. Itt jön be a kőbánya egy fontos szerepet az időzítés.

A pályák úgy vannak megalkotva, hogy a játékosnak gondatlanul fel kell tölteni a

nek változtatni, az egészen biztosan imádni fogja a Tiberian Sun-t.

Hogy a vészőparipákkal, a grafikával kezdem, gyorsító-kártyák ide vagy oda, a Tiberian Sunban egyáltalán nincsenek poligonok – a készítők a voxels grafikanál állapodtak meg, ami gyakorlatilag annyit jelent, hogy a játéktér nagyjából változatlan az elődökhöz képest. Izometrikus nézetből láthatjuk a terepet, melyen apró katonák, tankok és egyéb harcjárművek írják egymást. Szébb lett persze a részletek kidolgozása, ami nem meglepi, viszont még más real-time stratégiáknál egyre inkább az élethűsége pályáznak, úgy ez a játék sokkal inkább "rajzolt" külsővel rendelkezik. Az egyes csapatokat élénk színek különböztetik meg, az emberek pedig elég kontúrosan vannak megrajzolva. Tény, hogy a jelenlegi trendtől ez egy kicsit elüt, ám rövid játék után rájöhettünk, hogy ez nagyban növeli az átte-

ugyan-úgy folytatódik, mint anno. Az egyik választható felet a világékekért harcoló GDI tengerészgyalogosok testesítik meg, a másik oldalt pedig az elvadult terrorista szekta, a Brotherhood of Nod katonái. A harcok továbbra is a tiberium-felhalmozások körül folynak: változatlanul ez a rejtélyes anyag működteti mindkét fél hadigépezetét. Itt kell megemlítenem, hogy a játék felettébb színvonalas videó-hetékkel büszkélkedhet, ami remekül segít a küldetések eseményeszerű összeláncolásában. Nagyon szépen hozták össze a computer-grafika-

hód legújabb hadvezére a megszállással elterjedésében nem halt meg. A Brotherhood katonái már alig várják, hogy szolgálhassák őt. Ha a másik oldalt választjuk, a GDI-nél természetesen kevésbé fogadják kiűző fel-

kesedés Kane visszatérését – Seatonon tábornok szerint éppen James Earl Jones játssza a folyton morcos, de mindig határozott GDI parancsokat. A videó-bejátszásokban az látszik leginkább, hogy nem csupán donákat láthatunk. A filmek szoros összefüggésben vannak a küldetésekkel. Például egyszer megismerjük, hogy Kane a Westwoodnál: a küldetések megtervezéséhez. Az igazán progresszívan növekszik, s az új kihívásokat olyan kiszámítottan adagolják, hogy minden helyszínen történik valami érdekes: újfajta feladat vár ránk, új fegyver, esetleg éppen az ellenség új fegyverével kell kibabrálnunk. A "kiszámított adagolás" pedig vonzóbb a fegyverekre is: nem a nulláról indulunk

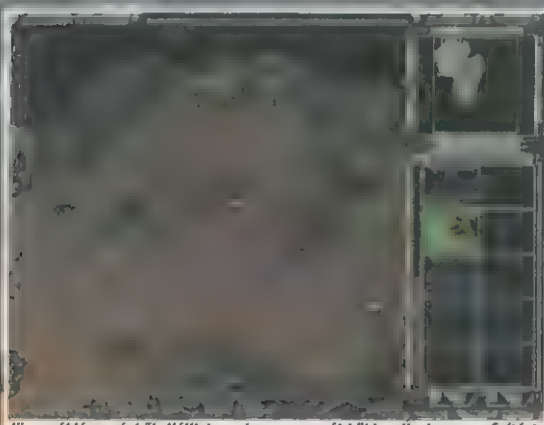
sem hagynak minket nyugton. Az építkezéseknél már a szakácsok dolgoznak (tiberium-feldolgozó, erőmű, barakk, hadiüzem) felállításra is elég sok pénzre van szükség, ezért ha extra "nyalákságnak" fejlesztésébe fogunk, könnyen a tiberium-készleteink végeire érhetünk, ami pedig kiváló alkalom az ellenségnek, hogy rajtunk üssön. Még ha folyamatosan dolgozik is a kettőskarú kocsi, a kasszáink akkor is csak lassan telnek, s így megeshet, hogy csak tehetetlenül nézzük, amint szétbomlazzak a bázisunkat. (Mondjuk annyit bármikor megtehetünk, hogy mi magunk adogatjuk el az épületeket, s abból a pénzből képezzük ki újoncaikat.) Az ilyen kényelmetlen helyzeteket elkerülendő mindig alaposan meg kell fontolni, érdemes-e egy drágább beruházásba pénzt ölni, s nem inkább a már meglévő cuccok kihasználására törekednünk.

Moha egy vadonatúj játékról van szó, az összetevők a régiók. Aki már játszott a Red Alerttel, annak az

A taktikus alpinista-csoport tud egy rövidebb utat a hegyeken keresztül. Vagy ha nem, akkor csinál

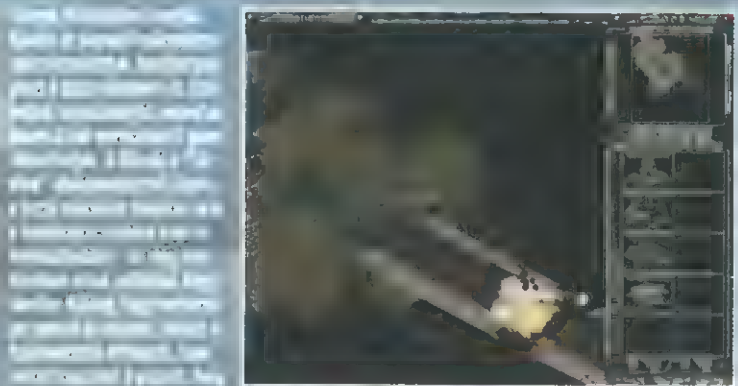


...a fejlesztési központi szinten fontos pontja a GDI arzenálnak, rajta helyezhető el ugyanis az iongyűv vezérlő (egy döbbenetes hatással ürfegyverhez, és a kereső/válaszolóideket kilőve részegység. (A droidokat lásd alább.)

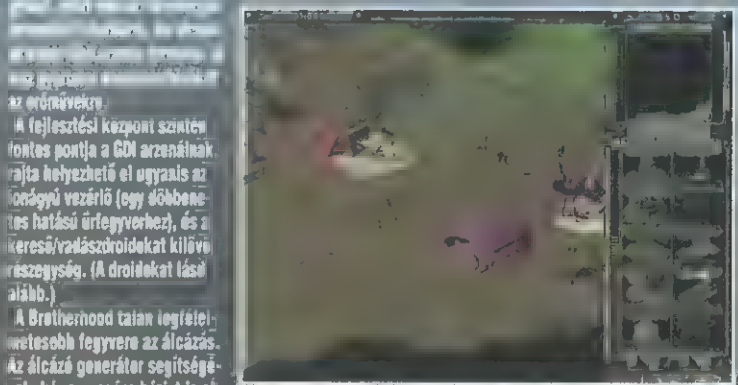


Jön az áldás az égből. Hát' Istennek nem mannárt küld az Úr, hanem erősítést

sás (a fegyverrel nem múvok fegyvere), illetve a GDI arzenálnak, rajta helyezhető el ugyanis az iongyűv vezérlő (egy döbbenetes hatással ürfegyverhez, és a kereső/válaszolóideket kilőve részegység. (A droidokat lásd alább.)



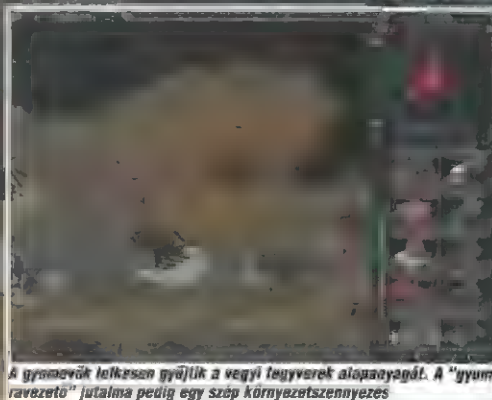
A francha, visszajött a Halley-üstökos! Hívhatjuk a mérnököket



Most vagy nem a tökéletes szint választottam, vagy ez az új UTE-pálya

A GDI-nak ott van az iongyűv, a Brotherhood talán legfejlettebb fegyvere az álcázás. Az álcázó generátor segítségével akár egy egész bázist is el lehet rejtetni a kiráncsi tekintetek elől.

A bevethető szárazföldi eszközök közül Nod oldalán tankokat (közülük lopakodó tankot), motorokat, buggykat tudunk összeszerelni, melyek ágyúkkal, illetve géppuskákkal vannak felszerelve.



A gyémántok lelkesen gyűlik a vegyi fegyverek alapanyagát. A "gyémánt-vezető" jutalma pedig egy szép környezetszennyezés

A GDI-nál hasonló fegyverzetet a kétféle lépegető osztják a halált, őket egészíti ki a gyilkos sugarú disruptor tank. A legkirályabb GDI fegyver azonban vitathatatlanul a négylábú Mamut II lépegető, ami a Star Warsból ismert AT-AT-ra emlékezteti az embert. Kár, hogy egyszerre csak egyet lehet belőle építeni.

Érdekes, hogy a játék alkotói a hagyományos hajózásról teljesen megelégedtek. Helyettük repülővel, helikopterrel, légpárnással (GDI) vagy alagútúrral (Nod) lehet a vízben átkelni.

A vegyirakéták töltését a tibérium hulladéktelepen lehet előállítani. A hulladéktelep tibériumgyökereket feldolgozásából állítja elő a vegyszert. Ha igazán elit Nod harcosokat akarunk, nekikülözhetetlen Nod templomának a felépítése is – így válik elérhetővé a kiborg kommandó és a mutáns géprádió. Az építmények közül még talán az úrburkolatot érdemes megemlíteni. Ez nem csak esztétikailag javítja a bázis látképet, de még meg is védi a föld alóli betolakodókkal szemben.

A levegőben egyértelműen a GDI van fölényben. Az orca vontatóval például akármilyen egységet lehet szállítani. A Nod légierijének áza a csészealjserű banshee, ami idegen technológiával készült. A légi járművekkel kapcsolatban csak azt nem értettem, miért nem lehet felderítéshez használni őket. Egyszerűen nem hajlandók berepülni felderítetlen terület fölé – kivéve ha átutazóban vágunk át az ismeretlen...

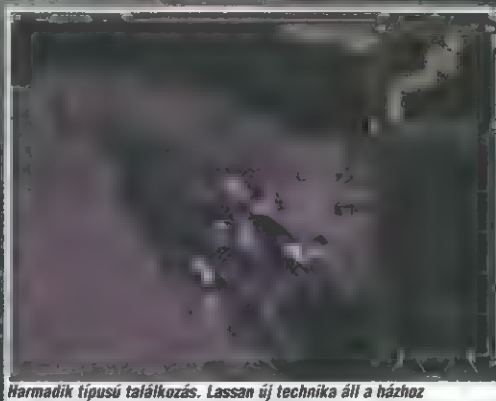
A bázisunk védelmére – a szűkös lézerek kivételével – szintén szolgál néhány érdekesség. A Nod erőknél a kullancs tank el tudja ásní magát, s onnantól fogva ágyúként funkcionál. A kilőtt vadászdroid rátapad az ellenségre, s önfeláldozóan vele együtt robban fel. A GDI serege az álcázott tankok kiszűrésére mobil felderítőket is elhelyezhet. Igaz, ezek megsemmisítésére a Nod nagy hatótávolságú, mobil tüzértét állíthat csatasorba.

A felsoroltakon kívül mindent felgyarthat mobil javítóműhelyeket, melyekkel kívül a terepen lehet megjavítani a gépeket, ami nem egy hátrány.

Nod sajátosság végül még a gyémánt is. Ez nem véletlenül a Nod kiváltsága: a gyémánt ugyanis a titokzatos tibérium lyukak körül bujázó gyökereket szűreteli, melyekből aztán a hulladékfeldolgozóban halálos kórt okozó rakéta készül.



Ahogy már megszoktuk, a bázisunk létesítését a termelő épít-



Harmadik típusú találkozás. Lassan új technika áll a házhoz

KATYÚ



A Titanok erefelé így készítenek titánötvözetet

...ket foglalhatunk el vagy j...
...vithatunk meg. A GDI seregben
...ezen kívül kiképezhetünk
...gránátosokat, letpackes gyalog-
...osokat és orvosokat.

A Nod oldalán a rakétavető
...gályások végzik a romboló
...munkát, az egyszerű katonák
...ellen pedig a kiborg gyalogság
...hatásos. A kiborgok meglehetősen elszánt harce-
...sok: lábuk nélkül, fél karral is tovább tudnak kü-
...deni. A kiborg kommandós igazán
...klincs a seregben, egyenesen ka-
...lós. Még a lényegük sem bá-
...nak ki 2 M.

...ennragadhat egy teljesen mellékes épületben!
...Nem tettem említést még egy harmadik népcsoport-
...ról, mely sem a Nodhoz, sem a GDI-hoz nem tartozik.
...Az az. Először látni, mint a mutánsok: akiket a
...lények fertőztek meg. Nem számítanak GDI, Nod, vagy
...katonák, akiket az "Xenomorph" a Nodhoz tartozik.

...t...
...t...
...t...
...t...

A Tiberian Sun

...Tiberian Sun...
...számtan. (Az olcsóságok miatt "magyarított" ver-
...vezések is innen származnak.) Aki po-
...tosan kíváncsi az egységek képességei-
...re, az mindezt megtalálja a füzetben.

Az RTS-rajongók számára a Tiberian Sun
...a kötelezően beszerzendő kategóriába
...tartozik, de ha engem kérdez valaki,
...anyit mondhatok: nem reformálta meg a
...műfajt, de akik a kitaposott utakat sze-
...retik, azok hálásak lesznek a Westwood-
...nak. Engem elég szépen lekötött a játék
...a tükörben a karikás szememet látva
...még találgatok is. Többre is remé-
...lhetnék, de az a gond, hogy a Westwood
...a Nod...
...a Nod...

...t...
...t...
...t...
...t...

A Tiberian Sun

...Tiberian Sun...
...számtan. (Az olcsóságok miatt "magyarított" ver-
...vezések is innen származnak.) Aki po-
...tosan kíváncsi az egységek képességei-
...re, az mindezt megtalálja a füzetben.

Az RTS-rajongók számára a Tiberian Sun
...a kötelezően beszerzendő kategóriába
...tartozik, de ha engem kérdez valaki,
...anyit mondhatok: nem reformálta meg a
...műfajt, de akik a kitaposott utakat sze-
...retik, azok hálásak lesznek a Westwood-
...nak. Engem elég szépen lekötött a játék
...a tükörben a karikás szememet látva
...még találgatok is. Többre is remé-
...lhetnék, de az a gond, hogy a Westwood
...a Nod...
...a Nod...

A rakétás gyalogság ma is kirobban(t)ó formában van



...szemtelenebb figura talán a mutáns géprabló. Bár-
...melyik járművet képes elfoglalni, s ha kilövik aló-
...la, hát átszáll egy másikba. Jó mulatság – persze
...csak ha mi vagyunk vele. Sajnos egyszerre csak
...egy lehet belőle.
...Időnként – ha a küldetés úgy kívánja – kémet is
...irányíthatunk. A kém igen kedvező tulajdonsága,
...hogy bizonyos távolságban (csakúgy mint a lopako-
...dó tank) láthatatlan marad. Vigyázni kell, hogy min-
...dig a megfelelő objektumba menjünk vele, különben

...Stalker, akinek a robbanó szakértelmét aknázzhatjuk
...ki. Felhívni rá mindenki figyelmét, hogy a mutá-
...sokra Tiberium gyógyító hatással van! Amúgy a
...száműzött mutánsok mindkét
...félben csalódtak, ezért csak rit-
...kán állnak valamelyik hadban.
...álló szolgálatába. Egyszer pél-
...dául a Brotherhooddal csak
...azért kell elfoglalnunk egy GDI
...gyárat, hogy a mutánsokat GDI

...kít, stb. Csak kisebb dolgok "szúrták" a szememet.
...gondolok itt néhány aránytalanságra. Olcsóbb példák
...arombolni és újjáépíteni az egyszerűbb épületeket.



Az én mozm: egy mammut, közvetlenül a kihasználása előtti pillanatokban

...mint kiképezni egy mérnököt és vele elfoglalni
...azokat. Az is elég érdekes, amikor egy nagyon árán
...kiépítünk egy rakétasilót és mindössze egy zöld pacát
...tehetünk a térékre. A vegyi rakéta alig ér valamit:
...csak nagyobb tömegbe verődött gyalogosok ellen ha-
...tásos, de még úgy sem hezza be az árát.

Hosszas játék után egy dologra rájöttem: sok lú-
...disznót győz. Hiába fejlesztünk egy Mamut II-est: ha
...egyszer lebénítják, elveszik tőlünk és ellenünk fordít-
...ják. Úgy tűnik, inkább a katonák "építése" válik be.
...Ha rombolni akarunk, egy halom rakétavetővel kell
...útnak indulni. Mivel sokszor több védelmi vonalat
...kell áttörnünk, a föld alatti csapatszállítónak is nagy
...hasznát vehetjük. Átsuhanai az ellenség alatt, későbbi
...nehézségekre tartalékolva az embert: nem egy kül-
...detésnél ilyen egyszerű a megoldás. Igaz a gyalog-

...már hallottam negatív visszhangokat is, szerintem a
...C&C-mítosz becsületén nem esett felt. Szencáció he-
...lyett ugyan csak konszolidációról beszélhetünk – de
...így is jó.

VZ

C&C - Tiberian Sun

FEJLESZTO: Westwood

KALO: Electronic Arts

WEBSITE: www.westwood.com

TAGJELNÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P166, 32MB RAM

Ajánlott: P-III 233, 64MB RAM

3D-gyorsító: -

Multiplayer: soros, Modem, LAN, Internet

Kulcs



Summa summarum

Egy franko RTS játék, kicsit mar-
...elavuló kontosben

végítélet

90%



A szabadítási akció azzal kezdődik, hogy teherautónak álcázva besuhanunk a GDI bázisra

GOLD GAMES

14.295,-

Az előző nagy siker volt...

...itt a folytatás !!!

23 teljes verzióú játék 24 óráig egyetlen vásárlásból ingyen! Számológép utána... Egy játék még 6000, mint 600 Ft! Mit kap ma ennyiert...?

TOME RAIDER, PANZER GENERAL 3D, ROAD BUNDESLIGA MANAGER '97 GOLD EDITION, SUBCULTURE, stb...

JAGGED ALLIANCE 2.

magyar nyelvű kiegészítővel

9.995,-

Zsoldosok... Kormányzók... Harcosok... Pénz...

...és az egy ország felépítésének lehetősége!

Egy katonai, diplomáciai, gazdasági és politikai egyensúlyban, 4 lépéses Jaggged Alliance 2. verzióval játszhat!



SHOGUN
mobile armor division

ROBOKUMBLE

2.995,-

VÁRJUK VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSEET !

TRAVELBOX
HUNGARIA

TRAVELBOX - Hungaria Kft.
3201 Gyöngyös, Pf.319 Tel/Fax: 37/315-905
www.travelbox.hu csh@interdnet.hu

AZ ÁRAK AZ ÁFÁT ÉS A POSTAKÖLTSEGET TARTALMAZZÁK.

[illegible]

Fondazione, è la

försäkringen. Adva va

Lewtonnak is van egy feje, de azért Rincewind csak jobban festett

[illegible][illegible]

rékre an alkalmat. Arra készüljön fel mindenki, hogy a játékokban minden szereplő annyit beszél, hogy néha már az az érzése támad az embernek, hogy filmet néz, nem pedig egy kalandjátékkal játszik. A magánedetektív szerves felsejreleése természetesen egy jegyzetfüzet, ahova ügyek szorlat elrendezve felíráljál vagy kiúúgáljál a fontosabb személyek neveit, a gyánúutólakat, a nyomokat és így tovább. Jobb káttitással Lewton minden jegyzetről elmondja a fontosabb tudnivalókat. De valamelyik szereplővel csuevege ezek témaként is szolgálak. Egy-egy ügyben nem ritka a 8-10 téma is.

ami rendszerint a
már megszokott
szóáradatot
váltja ki ala-
nyunkból -
szóval az biz-
tos, hogy a
szöveget nem
sajnálták a
szerzők! Ha
valamelyik
beszélgetés-
ben új téma
vagy sze-
mely neve
merül fel,
akkor a ke-
rnyő bal felső
sarkában látjuk
a sebesen jeg-
ző tollat, ami azt
jelenti, hogy az új



A nőkel itt az az alapvető probléma, hogy kicsit sok van belőlük

mágiáknál (Sonnich-várázslat) kezdve a komolyabb levitélelés és nekromancia varázslatáig. A Korongvilág ugyanis cserdultig van töltődve oktatásban (az árkezesek és a földesek közötti tárgyalat tudvalevőleg a gyolcskai alapásig) izzó mágiával. A Korong legismertebb – ha nem is legnépszerűbb – személtre egy fekete kőmaszt vielő úriember, huszával a vállán. Vele minden helyi lakos életében egyszer mindenképpen találkozik. Az úriember egyébként híres száraz humorról, és arról, hogy mára szabadnapot vesz ki. Valójában hivatal az ültetés.

"Ha valaki azt mondta, hogy a fenti leírás egy utazási iroda perspektívájából, netán egy pszichológiai klinikára beutalt kényszergyógykezelt naplójaból származna, az merőben téved és valószínűleg még nem olvasott egyetlen Terry Pratchett-regényt sem. Mr. Pratchett igen jól jótallta magának ezt a koronázhatóság-élményt, mert világírt a természetben az egyszerű módszerrel, hogy túlságosan gyűrte belé a fantasy-paródiákat. Tegyük hozzá, hogy megérdemelte, mert egy Pratchett-regényt csak az tud komolyabban cáfolni, aki korábban hosszabb hónapokig a konditeremben rekesszomra

A PC's játékos az ideig már összefuthatott a Discworlddel, hiszen a Psynopsis már két játékot is megjelentetett Pratchett hisztérikus univerzumából, amelyben Rincewind, a Karongyílág legdilisebb varázslójával cseletünk-betötünk. A kiadó azóta változott, a fejlesztő sem – a lényeg, hogy itt jön a harmadik Discworld-kalandjáték, amely az előző kettőhöz hasonlóan az aktuális trendhez igazodik: most már teljesen 3D.

Az ismerős helyszíneken túl el is fog a hasonlatosság, a Perfect Entertainmentnél ugyanis azt vették a fejükbe, hogy a Discworld Nirban a Pratchett-univerzumot összeházasítják a '30-as és '40-es évek jellegzetes hollywoodi stílusával a film animál. Így látszik, az a szokás kezd el-harangozni: a LucasArts ugyanazt találta ki a Grim

Mohán is valódi hívesmirel foglalkozik, leszámítva persze a cigarettázást, mert mostanában különféle egészségvédelmi kampányok vannak a koronavírusról is. Itt még lehet.

A Jelenkorban Lewton szerepét fogjuk játszani, aki a Korongvilág első magánnyomozója, Philip Marlowe és Sam Spide helyi reinkarnációja. Lewtonnak kell lennie az állása volt az ankh-morgorki rendőrségnél (jéz: városi őrségnél), mignem egyszer nagyon Vimes kapitány ki nem rúgta holmi vesztegetőből egy kocsiból. Így tehát kénytelen pályát módosítani, ha ez a módosítás csak abból áll, hogy hivatalos nyomozóból magánná változik. Az amlí gondolat jelent az életében, hogy elfelejtette előbb felmérni a piacot. Ankh-Morgorkban ugyanis a kutyának nincs szüksége magánvédelemtől: ha egy polgár a Patriciusal nem tud elintézni valamit, akkor egyszerűen a Bér-gyilkosok Céhéhez fordul, akik Koreng-szerte híresek arról, hogy megbízhatóan pontot szednek bármilyen ügy végére. Lewton így az éhhalál szélére kerülne, ha csak be nem masírozta hozzá a fégtet kettes számú asszonya, egyfajta Greta Pullover, fehér garbóban. Bocsnát, asszem egy kis képzavarnom támadt, a hőügyet ugyanis Carlotának hívják. Első megbízásunk arról szól, hogy meg kell találnunk egy Mundy nevű arcot, aki néhány napja érkezett a Milán, ami esetünkben nem egy lila ténnetet, hanem egy leőrbabot vitatás takar. A történet innen egy alakra, ahogy a klasszikus krimik nagykönyvében megvan írva: föhisünk jön-megy, az eső állandóan esik, az utcák sötétek, mindenki folyamatosan hazudik neki és az ügy egyre bonyolultabb lesz, egyre több szálat kell követnünk benne. Közben természetesen felbukkan a végzet EGYES számú asszonya – szintén természetesen – a hárbán. A Mundy nevű statisztát a forgatókönyvíró az első felvonás végén természetesen eltesszi láb alá, akit természetesen a mi eszméletlenül beverő testünk társaságában talál meg Vimes kapitány nyomozó-



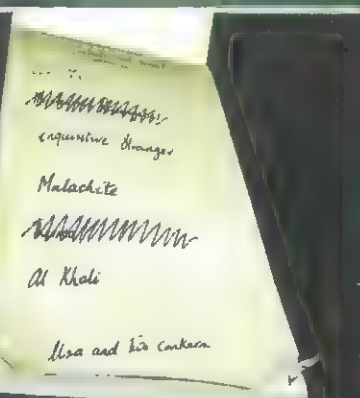
Nehézfejű trollokkal társalogni különösen embert próbáló feladat.

KORONGVILÁG - R

DISCWORLD NOIR

nyommal továbbjuttunk a játékban. A nyomok ráadásul néha "tárgyként" is üzemelnek, ugyanúgy használhatjuk őket valamelyik berendezési tárgyon vagy személyen, mintha tárgyak lennének. Az egyes helyszínek közötti közlekedés Ankh-Morpork folyamatosan "bővülő" térképén történik, és ugyancsak a csevegetésekkel tudunk új helyszínekre eljutni, amit a bal felső sarokban megjelenő térkép is jelez.

A játékban meghalni nem lehet, és tulajdonképpen a négy felvonásra osztott történet nagyjából lineáris is, azaz a történetben az új nyomok felbukkanásával nagyjából egyenes vonalon fogunk végigmasírozni. Ebből adódóan bőven el lehet akadni, ha valahol nem vetettünk



A jegyzetkbe pillanatra teljesen világos, hogy a nyomozás gyorsan halad

kiváló fényeffektek és főleg az elképesztően hangulatos aláfestő jazz bármely kiváló atmoszférát teremt. A szinkron sem rossz, bár Lewtonhoz talán jobban illene Bagart vontatott hangfordozása, mint az a haderős Hincewind-stílusú tenor. Szóval egy kicsit furcsa játék lett a Disc-



Hegyes-domboz megbizonknak néha különlegesen jó kérdései vannak

vel egy témát/nyomot, nem találtunk más egy tárgyat vagy kihagytunk egy helyszínt. Az utóbbit mondjuk elég kellemetlen esemény, csak egy példa: a kórháznál horganyozó Milka az első tiszti nem hajlandó felengedni; bizonyos beszélgetések lefolytatása után a parton rakodó tengerész eljutunk, mi pedig elejtőzhetünk egy ládába, amelyben hepukolnak minket a rakterhek; ha a fedélzetre feljutva a felvét egy a morcos első tisztet kezdjük el vizsgálni, akkor Lewton a felvételben, majd az irodájában találja magát, és nem vehet fel a kabinból egy tárgyat: a dokkba visszatérve a matróz ismét a ládánál álldogál. Itt is térhetünk akkor az értékelésre. Meglehetősen érdekes elképzelés volt összeházasítani a Korongvilágot a film noirral. Nem is sikerült. Ezt a történetet írhatta volna Raymond Chandler vagy Dashiell Hammett – de semmi esetre sem Terry Pratchett. (Ánnak ellenére, hogy személyesen "fektorálta" a forgatókönyvet.) Ami nem jelenti azt, hogy nem lenne kiválóan megkomponálva, viszont sokkal közelebb áll a két említett krimiírás cinikus stílusához, mint mondjuk a Pratchett-regényeket belengő felhőtlen vidámsághoz. A párbeszédekben hatalmas beszélások hangzanak el, de ezek a fekete humor kategóriájába tartoznak, hasonlóan, mint a Grim Fandango-ban. Abban ez főképpen sült el, de ez a stílus a Korongvilág univerzumában annyira autentikus, mint ha mondjuk a Laër pour Laër társulat hírhedt ötlettel vezérelve a Hamletet tűznél műsorára. A film noir hangulatát viszont főképpen adták vissza: a folyamatosan zuhogó eső, a

world Noir, de adniyi szent, hogy élvezetes, látványos és hosszú – viszont semmi esetre sem röhölyös, ahogy azt az ember egy Pratchett-univerzumban játszó történetétől elvárva.

CoVbo

Discworld Noir

FEJLESZTO: Perfect Entertainment

KADÓ: GT Interactive

WEBSITE: www.djames.com

ENGJELES: megakint

Ketjere

Minimum: P200, 32MB RAM

Ajánlott: P266, 64MB RAM

3D-gyorsító: -

Multiplayer: -

Summa summarum

Ormagában egy kiváló 3D kalandjáték – de ez nem Pratchett Korongvilágja

végítélet

90%

NCEWIND NÉLKÜL!

Idestova már több mint két éve, hogy az Acclaim szárnyai alatt megjelent a System 3 csapat Constructor című kis pályamunkája. A fejlesztő nevével az agok házában nyilván megdobbant az egykori C-64 tulajok szíve, hisz' ők voltak az elkövetői például az International Karate- és a Last Ninja-sorozatnak is. Ha valaki nem emlékezne rá, a Constructor egyfajta 'zseb-Sim City' volt, amelyben a t. játékos egy ingatlanügynököt alakított: üres parcellákat vásárolt az önkormány-

házsármót, és egy meglepett háztartásbelit ápolnak le a szárszámaikkal.

KÉTES CÍZELMEK

Aki játszott már a Constructorral, a játékmeneten semmi különös változást nem fog észrevenni, mert csak a téma változott, a lényeg nem: most nem albérloket fogunk belfogadni, hanem alkalmazottakat, továbbá nem albérleteket építünk-szépítünk, hanem az al-

Factoryban legyártott felszerelések kiszállítással emelhetünk. Az alapszintű szeszfüző például egy szimpla bőgreccsárda, amit egy lepárló kihelyezésével a munkásaink sörfűzővé, majd egy lepárlóüzemmé fejleszthetnek a Boss igen nagy örömeire. A Gadget Factoryban a felszereléseken kívül még egyéb dolgok is készíthetők: a parkosítás például növeli a látogatók komfortérzetét, míg a parcellák sarkánál elhelyezett metrómegállókat jelentősen meggyorsítják derék alattvalóink közle-

mét is. Új boltjaink már alaphoz rögtön leadnak 10-15%-ot a zsaruknak, de a hatóság növekvő érdeklődésével ezt kénytelenek leszünk növelni, különben a boltvezetőnk pánikba esik és elmenekül. Az alkalmazottaknak van némi kihordási ideje: minél régebb óta dolgoznak, annál lassabb a szaporodásuk, és idővel szépen el is hullanak. Ilyenkor gyorsan küldeni kell egy új fiút, mielőtt egy vidám csótánycsalád felszkelné be magát a kuckóba, és a szaporulatát átküldené a környékbeli boltokba.

GANXTA GOCSI

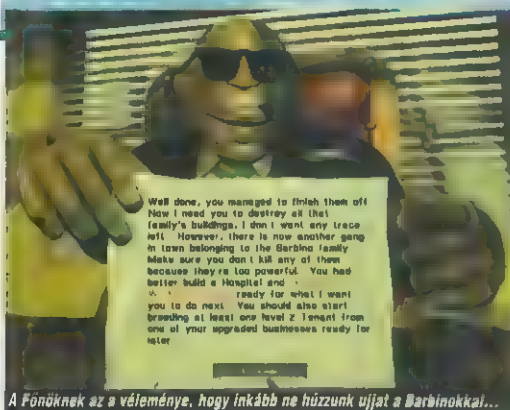
zattól, épületeket húzott fel rájuk, amelyekbe aztán bérloket költöztethetett. A bérloketvezető (vagy bérloketvezető) az agok házában nyilván megdobbant az egykori C-64 tulajok szíve, hisz' ők voltak az elkövetői például az International Karate- és a Last Ninja-sorozatnak is. Ha valaki nem emlékezne rá, a Constructor egyfajta 'zseb-Sim City' volt, amelyben a t. játékos egy ingatlanügynököt alakított: üres parcellákat vásárolt az önkormány-

világ által előszeretettel futtatott boltokat. Az építkezéshez szükség lesz egy üres parcellára (ha későbbkor azon meg van két ház, melyeket a főhadiszállásunk találhat, valamint különféle gyárakra, amelyek az építkezést segíthetik. Ezekből háromféle van: a cementgyár, a téglagyár és az acélgyár. Ha egy (vagy több) munkásunkat valamelyikbe beküldjük dolgozni, akkor addig szorgoskodik, míg tele nem lesz a raktár.

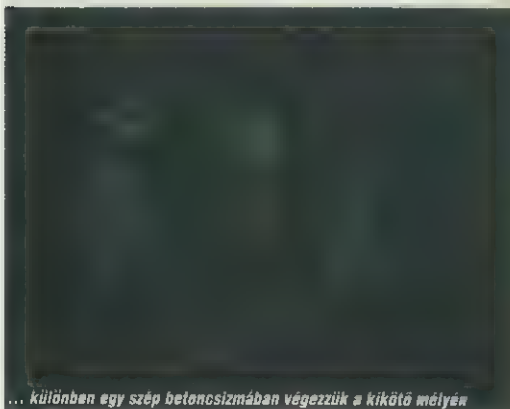
kedését.

Miután egy boltunk megépült, az üzemeltetéséhez szerződésünk kell egy megfelelő szintű alkalmazottat. A boltot kétféleképpen lehet futtatni: pórt termelünk, illetve szponzorítjuk az illetőket. Utóbbi verzió kötelező: gyárthatunk újabb alkalmazottat és munkást. (Először csak akkor érdemes, ha már legalább második szintű az épület, mert akkor a második kategóriát futtatható alkalmazott lesz a "gyermek" – első szintűt a HQ-n bármikor gyárthatunk munkásból is). Az üzleteink előbb-utóbb egyre jobban felkeltik a rendőrség figyelmét.

Miután a raktárunk elegendő nyersanyag van, akkor valamilyen üzletet felépítve nekivághatunk alvilági karrierünknek. Az üzletek két kategóriába vannak osztva: az elsőben a szerényebb fejlődést hozók (kajárda, szeszfüző, peepshow, motel, zugdoktor, temetkezési vállalkozó), míg a másodikban a tisztesebb pénzforrások (mozi, lapkiadó, éjszakai szórakozóhely, játéktér) találhatók. A leendő üzlet kiválasztása után egy munkást kell hívunk, aki felépíti a boltot, majd ezután egy alkalmazottat kell szerződtesztünk az üzemeltetéshez. A második kategóriába tartozó üzleteket csak magasabb szintű (simlisebb) alkalmazott futtathatja. Kategóriától függetlenül minden üzletnek három szintje van, amelyeket az előző részből már ismerős Gadget



A Főnöknek az a véleménye, hogy inkább ne húzzunk újat a Barbinokkal...



... különben egy szép betoncsizmában végezzük a kikötő mélyén

tdták a karbantartóink távol tartani a "természeti katasztrófákat" (a bérloket például abszolút nem rajongtak érte, ha néhány szellemmel vagy egy népesebb csótányfamiliával kellett a bérleményen osztozni).

Azóta fordult egyet a világ: a System 3 valamilyen titokzatos okból átkeresztelkedett Studio 3-ra és keblére ölelte őket az Infogrames. Közben meg szépen eltűntögték a játékok folytatásával. Amikor az első hírek felreppentek róla, kicsit meglepődhetett mindenki: a második részben ugyanis az ingatlanügynök átvedlik Keresztapává, mert – idézve a kézikönyvet – a Streetwars egy "maffia real time stratégiai játék". Hogy ezt mennyire kell komolyan venni, arról az introban rögtön értesülünk is. Egy háromfős "szakértő-csoport" indul egy tiszteletlen gengszter megrendszabályozására. Miután magukhoz vették a meggyőzéshez szükséges eszközöket (baseballütőt, palacsintasütőt, tollseprőt – kinek mi akadt a keze ügyébe), a tettehlyen egy fatális véletlen folytán eltévesztik a



Ugy látom, egyhán találkozó gengszterem egy ideig a rendőrség vendégszeretét fogják élvezni



CONSTRUCTOR UNDERWORLD

A Gadget Factoryn kívül még három kiszolgáló épülethez lesz szerencsénk. A napi néhez munkában megfáradt gengszterek a kórházainkban regenerálódhatnak, míg a temetőben a kemény üzleti versenyben létrejövő hullákat tüntethetjük el a szennyások vizsla szeme elől. Építhetünk még teljesen privát börtönt is – találgatok ki, mi célból...

KÉTES ARCOK

A maffia tudvalevőleg igen hierarchikus szervezet, és nincs ez másképp most sem. Mindenki marad a maga kaptafájánál, a kaptafák kiosztása (azaz a munkakör kijelölése) pedig a főhadiszállásunkon történik. Alattvalóink négy munkakörben ténykednek:

Munkás: Egyrészt ők végeznek minden munkát az ingatlanok felhúzásánál/fejlesztésénél, és dolgoznak a gyárakban, és szállítják ki az anyagokat a felhasználási helyükre. Másrészt ők szolgálnak "nyersanyagul" a többi munkakörnek.

Alkalmazott: ők futtatják az üzleteinket, már volt tőlük szó.

Karbantartó: A különféle épületeink idővel amortizálódnak, alkalmasint kigyuladnak. A fixer beosztásba kerülők dolga,

alatt például a konkurencia területéről átvihetjük a mi városrészünkbe őket, hogy ott folytassák a költekezést. Az ellenfél lepuftított emberei természetesen hullává válnak. Ez javítja a városképet, viszont előbb-utóbb megjelenik a rendőrség is helyszínelni. A taktikus maffiózó szépen átvonszolja a hullákat az ellenség területére – helyszíneljenek a desztók náluk! Helyszínelést egyébként direkt módon is elérhetünk: a HQ-n gyártott megvesztegetési pénzt be kell vinnünk az őrszobára, ahol cserébe egy bóját kapunk. Ha ezt a rendőrségen kívül tesszük le valahova, akkor hamarosan megjelenik mellette a rendőr, és vadul járőrözni kezd körülötte. Ilyenkor a fizetési listánkra kerül, viszont ideális megoldás egyrészt azon épületeink megvédésére, amit támad egy ellenlábas csapat, illetve a konkurencia boltjainak lerombolására. Úgyanakkor nem szabad megfeledkezni arról, hogy valaki az ellenfél egyik kaszinójába behúzza egy hullát, aztán le-

től, a kutyaóiban barátságos pit bullok várják a nemkívánatos látogatókat, a szellemcsapda elnyeli a túlvilágról ide tévedt urakat, és így tovább.

tás 800*600-ra módosult, mindenesetre a látvány akkor sem különösebben nagy durranás. A kezelőfelület tulajdonképpen elég egyszerű (bár a 'jobb click-bal click'-műsorzámba azért



Hát ezek közül az arcok közül én inkább egyikre sem híznék rá egy üzletet

TWARS

hogy ezt megelőzzük. Egy-egy épületet lehet tényleg renoválni, de mivel az egy kalap alá van szedve, sokkal egyszerűbb, ha automatizáljuk a karbantartóink tevékenységét.

Gengszter: Az üzleti élet roppant kemény dolog, már csak a konkurencia miatt is. Derék maffiózóink segítségével azonban egészséges szintre (tehát nullára) redukálhatjuk versenytársaink ténykedését. Egy ellenséges személyt vagy épületet ugyan a többi fickókkal is megtámadhatunk, de mivel gengsztereket különféle rabeszelést elősegítő kegytárgyakkal (Magnum, shotgun, Thompson-géppisztoly) szerelhetjük fel, célszerűbb velük segíteni a tevékenységet. 2-3 géppisztolyos szakértő elég gyorsan lebont egy-egy épületet, arra azonban nem árt figyelni, hogy ezt lehetőleg ne egy rendőrszemre előtérbe csináljuk. Ilyenkor ugyanis cseppet sem vidám esemény történik: jöles emberünk kalitkába kerül, majd egy leghajó egy nagyobb kalitkába (jelesen: a rendőrségi fogdába) szállítja a derék emberünket.

ÁRÉNYAK

A játékban akad néhány tárgy, amelyeket embereinkkel ide-oda hurcolásza igen huncut dolgokat művelhetünk. A parcelláinkra felhúzott épületek után idővel egy-egy lángoló olajoshordó jelenik meg a HQ-előtt. Ha egy-egy lyhet kipakolunk az utcára, akkor a környéke a saját színünkre vált, és ezt a területet a gengszterek igen agresszíven fogják védeni. Szintén "tárgyak" a kótyavágósan támoigó vásárlók is: a gengszterekkel beléjük durrantra átmenetileg elájulnak, ami

A maffiózók és a város épületein kívül még akad néhány "semleges" épület, ame-

lyek furcsa lakóit felbélve ráuszíthatjuk az ellenséges brigádokra. A mézarszéken lakik a Bruto, a pszichopata, aki vidám ámokfutást rendez az épületekben; a templomban lakik Mac atya, aki gyűjtést rendez az árvaháznak (a biliárdszalonban lézengő tolvajokhoz hasonlóan "elrabolja" a pénzt az üzletekből); a szeméttelen trónol Junior, a szabotőr, a folyóparti bárban Fifi, a prosti, míg az elhagyatott börtönben egy ártatlanul villamosszékbe kötött elítelt szokott szerény tiszteletdíjazásért eljárni kísérteti egy kicsit. Mivel ezek a figurák alkalmasint bennünket is meglátogathatnak, nem árt a Gadget Factoryben legyártani azokat a cuccokat, amelyek megóvnak tőlük: a páncélszekrény és a riasztócsengő óvja a pénzünket a rablók-



Giles Spud kicsit idős. Nyilván nem rajong érte, ha őt a boltot vezet



A lepusztult zugjában kiváló otthonra lelt egy népes csótánycsalád

KÉTES (ÉLYES)

Őszintén szólva igencsak kétségem vannak afelől, hogy mekkora sikere lesz a StreetWarsnak. Kezdjük ott, hogy szerintem már alapvetően a témával is baj van: a gengszterek ugyebár a legkevésbé sem neveltségesek (leszámítva Joe Pescit bármelyik szerepében) – de még ez lenne a legkisebb baj. Az már nagyobb, hogy lényegét tekintve gyakorlatilag semmit nem változott a játék, olyan mintha csak egy mission disk lenne. Jó, persze a 320*200-as felbon-

tele lehet bonyolódni), épp ezért elég borzasztó, hogy – az előző részhez hasonlóan – kötelezően végig kell menni egyfajta Tutorialon, amelyben a fokozatosság lenini elvén alapuló campaignben szép sorban meg kell oldanunk az aprócska részfeladatokat (például: építs egy új kocsmát, amely pénzt termel, és egy konyhát, ahol szaporítasz). Elég idegesítő, hogy a következő feladatra a program csak akkor enged, ha az előzőt már megoldottuk, és ha előre "dolgozunk" valamelyik pályán, azt a program nem veszi észre. Lehet, hogy a játék multiplayerben elég szórakoztató, de az biztos, hogy egyjátékos üzemmódban emiatt kicsit hajmeresztő. Mindent egybevetve: a kissé debil hangulat és grafika miatt lehet, hogy ideig-óráig szórakoztató a játék, de szerintem nem a StreetWars lesz az, ami miatt emlékeznünk kell majd a '99-es évre.

CoVBoy

StreetWars

FEJLESZTŐ: Studio 3
KIADÓ: Infogrames
WEBSITE: www.streetwars.com
MAGYELLENŐR: megeleint

Ketysere

Minimum: P166, 16MB RAM
Ajánlott: P266, 32MB RAM
3D-gyorsító: -
Multiplayer: LAN (4 fő)

Summa summarum

Több mint két év "fejlesztés" után azért ennél kicsit többet várt volna az ember

végítélet

76%

A XII. századi Skócia roppant vidám hely volt. (Ma is az, de akkor aztán különösen.) Ez a szegény ország elméletileg az angol korona háberbirtoka volt, de a skót-angol viszony rendszerint neuralgikusan alakult: a skót királyoknak ez csak akkor jutott eszébe, ha érdekeik éppen azt diktálták, a skót hegyvidéki klánvezérek pedig egyfajta vicces nemzeti sportnak tekintették az angol király adószedőinek és seriffjeinek az elpáholását. (Ez a szög hagyomány ma is él, ha más nem, hát az angol-skót focimeccseken.) Ennél már csak egy kedvesebb hobbiuk volt: ha egymásnak fűthettek be, nemritkán az angol király segítségével. Különösen vidámá vált a helyzet 1290-ben, amikor a megüresedett skóti trónra nem kevesebb mint 12 klánfőnök tartott

A játékban 10-16 klánfőnök (meg persze az angolok) küzdenek a Skócia feletti hatalomért, és a cél az, hogy diplomáciai vagy katonai úton-módon megszerezzük az ellenőrzést a skót tartományok legalább 70%-a felett. Bónuszként kiemelkedhetünk az országhól az angolokat, de Macchiavelli tanítványai esetleg ráuszíthatják őket a konkurens klánokra is.

A játék magától értődően egy stratégia, annak viszont meglehetősen érdekes turnix. A fő cselekményeket Skócia térképén irányítjuk, ami nem lesz különösebben újszerű senkinek, aki valaha is játszott az immár 15 éves Defender of the Crownal-

gyobb csoportra eszlanak: az első csoport (farmer, favágó, kohányász, bányász) nyersanyagokat termel, míg a második csoport (építők, pékek, fegyvermesterek, szabók és ékszerészek) pedig feldolgozzák ezeket. (A harmadik csoport per pillanat munkanélküli – belőlük lehet új csapatokat felállítani.) Az első csoport teljesítményét a létszámon kívül meghatározzák a település vonzáskörzetének nyersanyagforrásai és az évszak, az utóbbit pedig a rendelkezésre álló nyersanyag mennyisége. Utóbbi esetben tehát előfordulhat, hogy teljesen feleslegesen emeljük a szakma létszámát, az előállított mennyiség nem növekszik. (A program jelez, hogy mennyi lesz a darabszám, de az egy kicsit csajkás: szerintem nem ÉVÉS, hanem HAVI termelést jelez)

nap egy hírnök zavarja meg őket kedvenc délutáni whiskyjük szagoltatása közben, másrészt a túl sok ajándékot idővel a gyengeség jelének fogják tartani. Ugyanígy hírnökök természetesen a mi ajtónkon is kopogtatni fognak, bár a gépi ellenfél ellen meglehetősen egysíkú üzenetekkel: a baráti klánok rendszerint információt akartak vagy pénzkölcsönt, semlegesek pedig seha semmit. Ajándékot kizárólag az ELLENSEGESEK küldtek, úgymond a "barátságunkért cserébe". Ha 50 fontnál nagyobb volt az ajándék, az mindig azt jelentette, hogy már el is indult az a támadó sereg, amely reményeik szerint pontot tesz pályafutásunk végére. Az ellenségtől kapott pénzzel nem árt vigyázni: ha mindent elfagadunk, akkor elképzelhető, hogy egy szép napon az anya-

DÜHÖDT SZOKNYAPECÉREK

BRAVEHEART

igényt. Mivel nem tudtak egymás között dulóre jutni, ki-ki a kisebb klánok és főleg az angol király támogatásának megszerzésével próbált nyelő helyzetbe kerülni. A skótok által csak "Mykigilásh"-nak titulált I. Edward éppen akkortájt végzett Wales herkebelezésével, nemomentán ráért a zabolátlan skótok problémáival foglalkozni. Na persze a maga sajátos módján: úgy gondolta, hogy a saját fejébe húzza a skóti koronát. Ennek következtében a következő negyedik század egyfajta sajátos történelmi deathmatchet hozott a kisl táján.

A Braveheartra Neil Gibson főszereplésével készült basanctípusú filmen alapul, amelyet ittúdon "A rettenet-hetetlen" címmel mutattak a mozik. Ha valaki nem látta eddig, annak ajánlom figyelmébe. Így ugyan, hogy a hollywoodi világlátás alatt tisztelgően kicsit szírpies, és mit van a történelmi alakok és tények terítésével, de a bemutatásnak aztán nagyon ott vannak a spickek! A főhőse William Wallace, az angolok feloldozásának jeles bajnoka, aki erről a rossz szokásról csak akkor szakik le, amikor a politikailag kevésbé nagy klánfőnökök egy csoportja kladja Mykigiláshnak, azaz kő nemos szokásainak szellemében felakasztatja. Kihelyzeti és felhőgyelati

vagy klánja (pardon: klánja) valamelyikével: katalunk gazdasági alapjait városaink gazdasági menedzselésével teremjük meg, egyfajta Sim Tartomány módszerrel; ha pedig valami keményebb nézetűre kerül sor, akkor pedig átváltunk 3D real time stratégiába, mondjuk a la Battlezone. Az első lépés a klánunk (egyben a kezdő tartomány) kiválasztása. Az (nem üdvözlendő) dolog, hogy a klánok politikai katonai adottságai legencsak különbözők, ráadásul mivel a kezdő tartomány klánhoz kötött – a gazdaságiak nemkülönben, így minden klánnál teljesen elhelyezt elő kerülünk. Mivel szeretek nyelő léza tem, a Bruce-klánnal fektűtem neki az ügynek, de a nagyobb öpesség miatt – talán jobban jártam volna valami nagyobb brigáddal (Buchanan, Stewart, stb.). Az elméletileg főhősnek számító Wallace ugyan katonailag elég jó, de kicsiságsága és rossz felkészültsége miatt inkább mazzehistáknak ajánlotti.

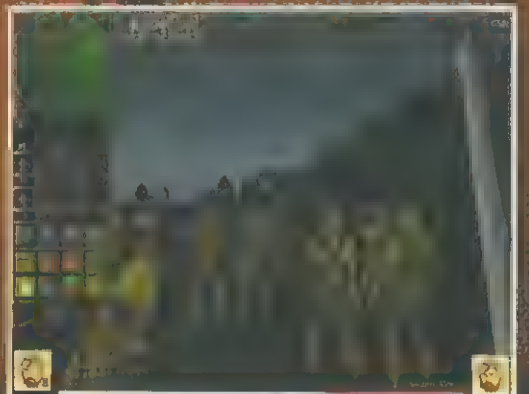
Királyi ambícióinkhoz a városaink lakossága szolgáltatja az alapokat: erődtítményeket emelnek, legyőzöket gyártanak, s ők szolgáltatják seregeinkhez az "alapanyagot is". Az adóit nem célszerű 10-15 százaléknál magasabbra emelni, mert ettől idegesek lesznek, a pénzügyi háttérrel pészérűbb a kereskedelemre alapozni. A városok menedzselésénél a trükk a lakosság megfelelő elosztása a különböző termelési ágazatokban. Ezt lehet automatizálni is egy adott irányba (szaporodás, katonai feladatok avagy kereskedelem), de szerintem jobb feladatokat automatikusan (vix létszámot lehet rendelni egy adott feladatra) vagy még hatékonyabb lehet a dolog teljesen manuálisan pecseltve. A szakmák két na-

két szakmáját főleg a mesterek tudnak és az ismert technológia is: az építők például nem álmok, nekik rögtön egy levagyárnak, a fegyvermesterek pedig nem készenhetnek azonnal teljesen kész lőpáncsot. Idővel persze szép lassan megtanulják az új dolgokat – a mind csak az, hogy egy újonnan előállított tartomány mestereitől ez az idő mindig arra telik.

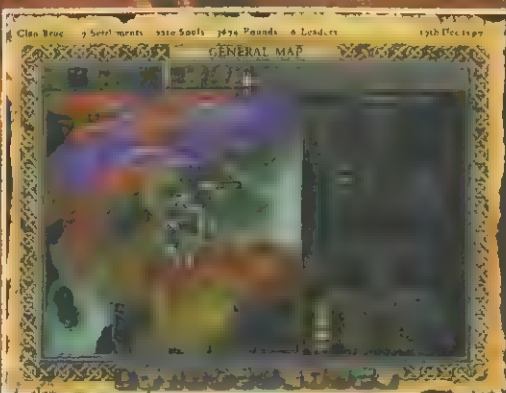
Kezdetben vala a kezdőtartomány néhány rossz szomszédal, azon túl pedig a sötéttség. Először tehát felmérítöket kell fedítanunk az ismeretlen tartományok tulajdonosának és hozzájuk való viszonyának kitérítésére. Utána a diplomácia a második szakaszba lép: hírnököket és kámekeket küldhetünk a városokba. Hírnök után békét köthetünk, szövetséget ajánlhatunk/felmondhatunk, segélycsapatokat kérhetünk, információk megszerelhetünk, satöbbi. Hatat is lehet mondjuk üzenni, ha szerintem sokkal jobb, ha agresszív szándékainkat nem hírnök útján, hanem valami nagyobb csapásmérő alakulattal jelezzük (meg a végén ránk uszít valakit a leomló ajándék!). Az enyhén negatív üzenetek (pénzt vagy csapatokat kérünk kölcsön) természetesen hatással vannak a hozzájuk való viszonyra, ugyanígy a pozitívak is (küldünk 30 fontot ajándékba). Utóbbit nem érdemes távozása vinni: egyrészt még a baráti klánfőnökök sem szeretik, ha minden áldott

tartományunkra hírnök mindig oda érkezik) szépen állni valahoz.

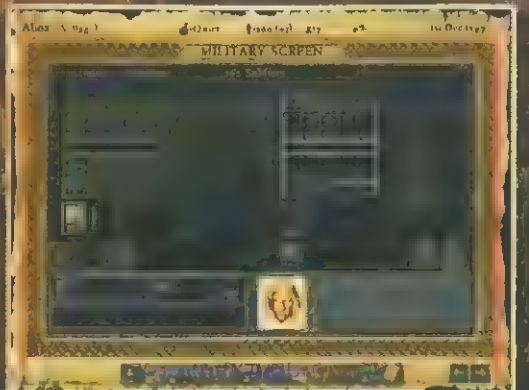
A politika másik eszköze a kémkedés. Kémek otthon kémelhárítók, idegen településre küldve őket katonai információkat tükreszhetnek ki. Tükpoén, hogy az ellenséges városnál álló kémre is ad



"Fiúk, rajtok se gatyá van! Most akkor üssük ölét vagy adjunk nekik whiskyt?"



A Bruce-klánnak "csak" a pirosak és narancssárgák az ellenségei...



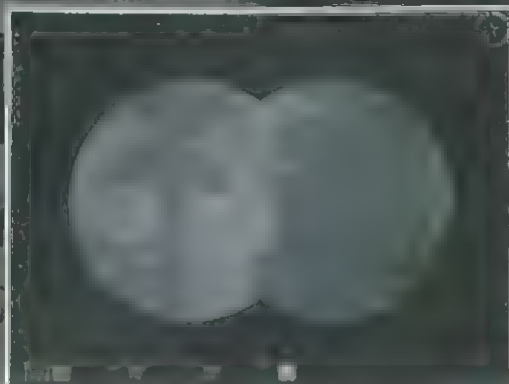
A Bruce-klán otthonában dögös seregek várják a nemkívánatos látogatókat

Bevalórn, a földig reesett az állam. Hogy egy szeméből előkerült csak fejlesztőgárdának olyan kommandós játékok sikerül összehoznia, ami nemcsak hogy versenyképes, de igen csak "újszerű", azt alomomban sem gondoltam. Nem akartam nagy szavakat használni, de így érzem a konkurenciának bőven van mitől tartania. Mert hát mit is kapunk a Hidden & Dangerousban? Ilyen hihetetlenül életszerű háborús helyzeteket és elkesztően intelligens ellenfeleket, amelyeket addig csak a Commandosban tapasztalhattunk, mindezt egy olyan 3D-s engine-nél találva, ami még a Rainbow Sixot is lepláálja. A kommandós játékok legjava van ebben, az egy játékban összegyűrva, azt, az egyes összetevők még tovább is lettek finomítva.

A játékot tulajdonképpen úgy is lehetne definiálni, hogy 3D-s Commandos – ha nem lenne jóval több annál. A lövőgép végül is is ugyanaz: a Harmadik Birodalom összehozásához kell hozzájárulnunk néhány szabotázs-, illetve elvezársákló végrehajtásával. Négyfős kommandókkal mérjük a németek által megszállt területekre kell bemegyeink, s stratégiai fontosságú objektumokat kell tönkreteszünk, illetve VIP minősítésű embereket/toglyokat kell kimenekítenünk. A Hidden & Dangerous-ban azonban minden eddigi játéknál közelebbre "szagaitatunk be" a II. világháború atmoszférájába. Nem csupán madártávlatból irányíthatunk néhány katonát, hanem mi magunk járunk ott például a kis jugoszláv városkában, fűtyölve a kijárási tilalomra. A játék készítői – nyilván a konkurencia tanulmányozásával – kitűnően ismerték fel a lehetőségeket, miként lehet egy ilyen játékot maximálisan életszerűvé, és ezzel egyetemesen tökéletesen játszhatóvá tenni. Bülső döntés volt, hogy a játékos szabadon választhat a Tomb Raider-féle követő nézet, és a katona saját perspektívájára köztül. Külső nézetből mintegy filmet szemlélhetjük az eseményeket, míg belső nézetből érezhetjük, ahogy a füünk mellett fűtyölnek a golyók.

Miketellenül komplex, s mégis nagyon egyszerű: ez jellemzi az élénk tornyosuló akadályokat, illetve azok megoldását. Valódi harci feladatokat kapunk, s nekünk úgy kell gondolkodnunk, mintha a kézzel fogható valóságban járnánk. A Hidden & Dangerous közben sosem kell attól tartani, hogy valamit nem lehet, itt aztán tényleg teljes cselekvési szabadságot kapunk. Ha elfogyott a muníció, elvesztett a halottak fegyverét. Ha láttam egy üres őrtornyot, már csak a hecc kedvéért is felmásztam kipróbálni, hogyan "múszikál" a német géppuska. Ha találtam egy horogkeresztekkel fellebörgött kiáértári német autót, nem voltam rest ellojni. Ebben a játékban az a leginkább fantasztikus, hogy a terepen minden a

Küldetés szolgálatába állíthatunk. A magaslatokról távcsővel kémlelhetjük ki az ellenség mozgását, a dombok és a fák mögött rejtőzködhethetünk, a kirágott farunk mögött fedezéket kereshetünk – szóval mincs olyan tereptárgy, ami csupán "díszletként"



Az az elmosódott alak ott a távolban egy német őr. Geppisztollyal...

funkcionál. Az pedig már csak a ráadás, hogy az ellenességnek nem csak a fegyverrel, de a járművel is lezsalámányelhatjuk: a saját páncélsuk csővét fordíthatjuk ellenük, avagy német autókban, motorkérpárokban roghathatunk.

A NYELVES

Sok játékfejlesztő számára a sokrétűség egyet jelent a bonyolultsággal, de szerencsére az Illusion Softworks-nél úgy gondolták, hogy ennek nem feltétlenül kell így lennie. Az embereink kommandírozása felettebb egyszerű. Bármelyik katona irányítását átvehetjük, és parancsolhatunk a többieknek: a rangok ellenére nincs közöttük főnök. Az aktuális emberünket a first person shooter játékok mintájára az egérrel, plusz a kurzorbillentyűkkel irányíthatjuk, de természetesen nem külön lopakodás- és futásbillentyűk. Hogy szerepet kap a rejtőzködés, aminek két fázisa van: le tudunk gúnyedni vagy küszhatunk. Ezenkívül még a "cselekvésgombra" van szükségünk, ami univerzális: mászás, mászás, a járművek használatához, a tárgyak felvételéhez, a kutakodáshoz egyaránt ezt kell használni.

Ami a parancsnoki teendőket illeti, az közel sem olyan bonyolult, mint a Rainbow Sixben, ahol tovább tartott a küldetés megtervezése, mint maga az akció. Persze ez izlés kérdése: a lényegesebb játékosok lehetnek, hogy előnyben részesítik a hosszabb pepecselést a tervvel. A Hidden & Dangerous esetében szemléltetést a játszhatóság volt a fő szempont, úgyhogy bármikor adhatunk bármelyik emberüknek parancsot, akárhol is tar-

tózkodunk. Az utasítások is: semmi értelme egy térkép felett tervezgetni, hiszen képtelenség minden lépést porre pontosan egyeztetni, mert mindig közelebb lehet valami. A Hidden & Dangerousban csak alapvető parancsokat fogadhatunk: a bármikor behívható térképen: úgy mint "Menj ide!", "Kövess!", "Várd meg!", "Visszaérkező!", "Támadj meg!", "Örözl!", "Várd egy júlra!", "Állj fell!", "Eressz meg!", "Feküdj!". A parancsok között egy grafikonos táblán helyezhetjük el, melynek az Y-tengelyen láthatók az egyes emberek, az X pedig az idő jelképe, amellyel így szinkronba hozhatjuk az embereinket. Egyszerűbb utasításokat a térkép behívása nélkül is kiadhatunk. Egy külön "billentyűtől" nyomkodásával öbégathatunk parancsokat a társainknak, akik – 15 méterrel belül tartózkodva – teljesítik is azokat. A "Hánam!" fel-

amikor a német az utolsó vagonhoz ér, három tankot villan, s a kicsit "vagy" keltat területe. Hogy miért nem adtam ondt honyolható feladatokat az embereimnek? Mert a vége mindig ugyanaz volt: néhány melabus daltam – merthogy rövid gyászremé búcsúztatta a hősi halált halt katonáinkat. Ha nem mi irányítottuk őket, egyszerűen nem elég óvatossak. Tévedés ne essék: ezzel nem az AI-t gyalázom. Ha rájuk támadnak, az embereink szépen maguktól visszalének. Csak hogy: az ellenségnek is vannak orvlövészei, akik ellen nem biztos, hogy megadatik a visszalövés lehetősége. Szóval maradj a hívott módszer: mindent saját kezűleg, a lehető legtávolabbiól, óvatosan, lesből elintézni.

A másik dolgot, amiért hanyagoltam az összehangolt támadásokat, hogy egy idő után terhező vált fegyelmezni a katonáinkat. Sajnos nem lehet őket

küldi is kiadhatunk. Egy külön

"billentyűtől" nyomkodásával öbégathatunk parancsokat a társainknak, akik – 15 méterrel belül tartózkodva – teljesítik is azokat. A "Hánam!" fel-



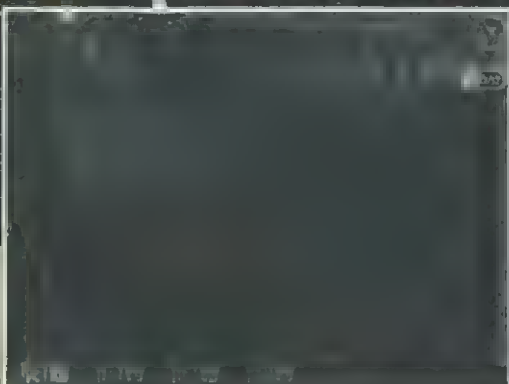
Páncélvonat közvetlenül a szomorú elmúlás pillanata előtt

kiáltásra mindenki követni fog minket. Az "Állj!" nem tudom, mit csinálhat... A "Menj a dolgozra!" hasonló az "Állj" parancshoz, csak ezzel egyenként követhetjük le a társainkat. "Kizárólag szükség esetén tüzelj!"-re azoksz nem szűkül, ugyanis bűgű katonáink előszeretettel lövöldöznek mindenre, ami mozog. Végül van még a szokatlan "Ret!" felhívítás, ami bővebben annyit tesz, hogy "Ugyan tartsd meg a tüzyonalból, barátom!"

CSAPATMUNKÁK

A lehetőségek tehát adtak: egészen szerteágazó hadműveletekbe foghatunk. Én személy szerint még nem taktikáztam másokkal. Pontasabban mindig ugyanazt a taktikát alkalmaztam: egy mesterlövészrel megtisztítottam a terepet, a a többiekkel csak utána nyomultam be a helyszínre. Ha jól sejtem, ez nem igazán az, amit csapatmunkának szoktak nevezni... Csak nagyon ritkán kerülünk olyan teleróval szembe, hogy csapatunk összes tagjára egyszerre van szükség. Persze a saját szórakoztatásunkra azért alkalmazhatunk összetűt. Például képzeljétek el egy vasútállomást vesztglő vonatokkal. A vágányok között fegyverekkel őrzött légyvédelmi ágyúk sorakoznak. Az egyik szerelvény mögött egyszer csak előrohan egy ángliusz (szerény személynem): a német őr ugryi utána. Kisebb fogócska veszi kezdetét, ami azonban nem tart sokáig:

rendezni, úgyhogy a rendszerességnek legkisebb jele nélkül masíroznak az aktuális parancsnok után. Teszem azt: ki akarok kerülni egy géppuskafészkét, mire az egyik lemaradt katonám nyugodtan átvág az ellenség orra előtt... De említhetném azt is, amikor a mesterlövészemet irányítva megkértem valakit, hogy fedezzen. A kolléga önkényesen tüzet nyitott, s így hírt fel rám a figyelmet, vagy túlzottan kidugta a fejét, s ezzel árulta el a holétünket. Azok járnak a legjobban, akiknek módjukban van hálózati játékok játszani. Ismerőseinkkel négyes csapatban együtt kommandózi lényeg nem so-



A mília helyzete elég dangerous, de jobb, ha itt hiden maradunk

Számomra a Heavy Gear a világ egyik legjobb sci-fi rajzfilm sorozata. Csak a nagy láncolat... az azonban nem igaz, mert a Heavy Gear világában nem volt helye ennek, mert az ötletet Krombák, hiszen a különféle "lépőgépek" már jó ideje nagy népszerűségnek örvendenek, úgy a kőperegényekben, mint a szerepjátékokban és a videójátékokban. A PC-sok számára az idei nyár igazán hősiességet hozott e témában, hiszen a várva várt Mechwarrior 3 mellett megérkezett a Heavy Gear 2 is. És ami nagy örömlünkre szolgálhat: mindkét cím hozta a tíle várható színvonalat. Sőt, a Heavy Gear 2 úgy érzem felül is mutatta önmagát. Hiszen a Mechwarrior 3-nak – mint a stílus nagy őregének – megmondható volt tartalma a nivóját, ám a Heavy Gear 2-től talán senki sem várt olyan drasztikus újításokat, mint amilyeneket végül felmutatott.

Készítette:
Székely
pontól

vannak az efféle "hatásszünetek", melyeknél lehetőleg nyugton kell maradnunk. Szünetes egy-
ségeket kell bevárni, vagy egy ellenséges
őrzőjáratot kell távolról követni, stb.

Igen discséretes, hogy az alkotók a történet lényegesebb eseményeinek bemutatásához pre-renderelt "mozikat" készítettek. A történet természetesen ezáltal is a játék alapjául szolgáló Dream Pod 9 licenc alapján van felépítve. (A Heavy Gear ugyanis egy hagyományos RPG-univerzumen alapszik.) A távoli jövőben, a 62. században élünk, az emberiség által kolonizált Terra Nova nevű planétán. A Terra Nova örökre beirta a nyelvet a történelemből: a holdgöy lakói megsemmisítették, a sikarült katonák a figyelemességüket Sikarúsen vorták vissza a Földről lényegített inváziót. Legutóbb ugye már ebben a város háborúban vehettünk részt, megváltozt a két tábor járó nevek csatái.

ban, melyre
ket eredetileg
ugyan az építőiparba ter-
veztek, de a harcmezőkön
is kiválóan megállták a be-
lyüket. A Föld erői végül is
meghátráltak, s a Caprice holy-
gó vonaláig vonultak vissza –
erősi szolt az első epizódi. Az
első háború óta már elég sok
év telt el, és a hajdani szövetsé-
g széthullott – észak és dél
persze ismét egymás torkának
esett. A marakodást azonban
egy nagy váratlan esemény sza-
kítja félbe: egy teljes város tűnik
el Terra Nova torkéig.

Peace River. Innen az egyik

háborúját: egyrészt grafikailag lett kimagaslóan szép a játék, másrészt – és ez még lényegesebb – a játékmotívum változott meg jelentősen. De a kettőt talán nem is lehet teljesen elválasztani. A szög dombos terep ugyancsak nyilvánvalóan kihatással van a csatákra. Eddig ugyebár azt szoktuk meg, hogy a sík terepen összeszer két tábor, s megfelfelé tüzével, illetve ügyességgel végül győzedelmeskedik valamelyik fél. A Heavy Gear 2 ezzel szemben teljesen újfajta küldetésekkel lép meg a játékos. Az eddig fiktív

Tomb Raider-féle játékokban rendszeresített "lepakodó" játéksímlistát hasonlítottak meg a műfaj-
ban, illetve a játékosok között.

legnagyobb fegyver-
gyárral egy szem-
példában állít
megszemlél.
Az anyagátalító
berendezés fölül-
re emelkedik végző, a
fűtőanyag nem adnak a városnak. A tragikus
helyzet miatt egy állami befektetés kényszeríti a
munkát a vállalkozásból. A szövetségek gő-
gőgő, a vállalkozásnak a következő feladatok
közvetlen megvalósítása meg kell találnia az anyag-
átalító berendezést, amely a fűtőanyag a Capric
ra is el kell utazni.

... az országban a legmagasabb szintű szociális és egészségügyi ellátást nyújtó intézmények között tartják számon. A köznevelési, a szociális és az egészségügyi szférákban a legmagasabb szintű szociális és egészségügyi ellátást nyújtó intézmények között tartják számon. A köznevelési, a szociális és az egészségügyi szférákban a legmagasabb szintű szociális és egészségügyi ellátást nyújtó intézmények között tartják számon.

Közben zuhog az eső, hőésésben eredhetünk az el-
lenség nyomába, a Caprice-on pedig elcsúsz a siva-
tagos környezet fogad minket. Egyes küldetések-
nél még ürsétára is vállalkozunk kell: gearünkre
az űrház legelő objektum külsőre taradhatunk.

re ostromolhatunk meg – a Heavy Gear 2 ezzel már csaknem a Battleline-kabéjaira pályázik. Mielőtt azonban elrészletekbe a túrelmetlenebbi mech-rajongókat, azt azért hozzá kell tennem: a pontosan kitervezt stratégia nem létszükséglet.

avagy elrugaszkodva örönnel a rakétahajtással mozdíthatunk a súlytalansághoz.

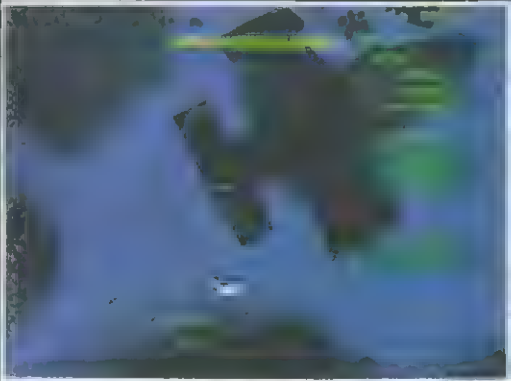
Szóval tény, hogy ilyen komplex tudású "lépegésszel" még nem nagyon találkozhattunk. A Heavy Gear 2 sokkal inkább szimuláció, mintsem egy shoot'em up. Külön forgathatjuk a ténylest, miközben folyamatosan tartjuk az útirányt, menet közben előláthatunk, és a körben még forgathatunk is. Plusz mozgás még a "porkvizek": a kibocsátható kerekkel jóval gyorsabban kúszunk elhatolni – persze a korcsolyázás kerekéből lehet kifelé manővereket végrehajtani. S ha még nem zavarodnánk bele eléggé a gombok keresésébe, még a ránk bízott társainkkal is foglalkozhatunk. Parancsokat adhatunk ki simán a terepen jelölve ki célpontokat, vagy – ami merőben új – behívhatunk egy ügyesebb társunkat segítségül. A taktikai térkép nemcsak, mint a terep műholdas felvétele, melynek segítségével a terep felépítését láthatjuk, hanem

csak ajánlott. Az embereink az utasításaink nélkül is gondolkodnak, azaz ha megtámadnak minket, nem kell külön figyelemztetel mindunkit a veszélyre. Amennyiben hevesebb hőmérsékletű pilótákat választottunk ki, még az is megeshet, hogy mire felocsúdnak, már végeznek is a támadókkal.

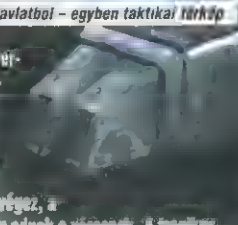
A gérek hatékonysága persze nem csak a pilótától függ, hanem a fegyverzetiktől is. Az előző részhöz képest kissé leegyszerűsítették a gépek összeszerelését, ami mondjuk nem biztos, hogy mindenkinek tetszeni fog. Most nem lehet eltérő testet egy másik típusú lábbal összepasztani! – csupán a fegyverzet és a kiegészítő egységeket



Az űrséta pulykalövészet mindaddig, amíg az emberekhez hátulról közelítünk

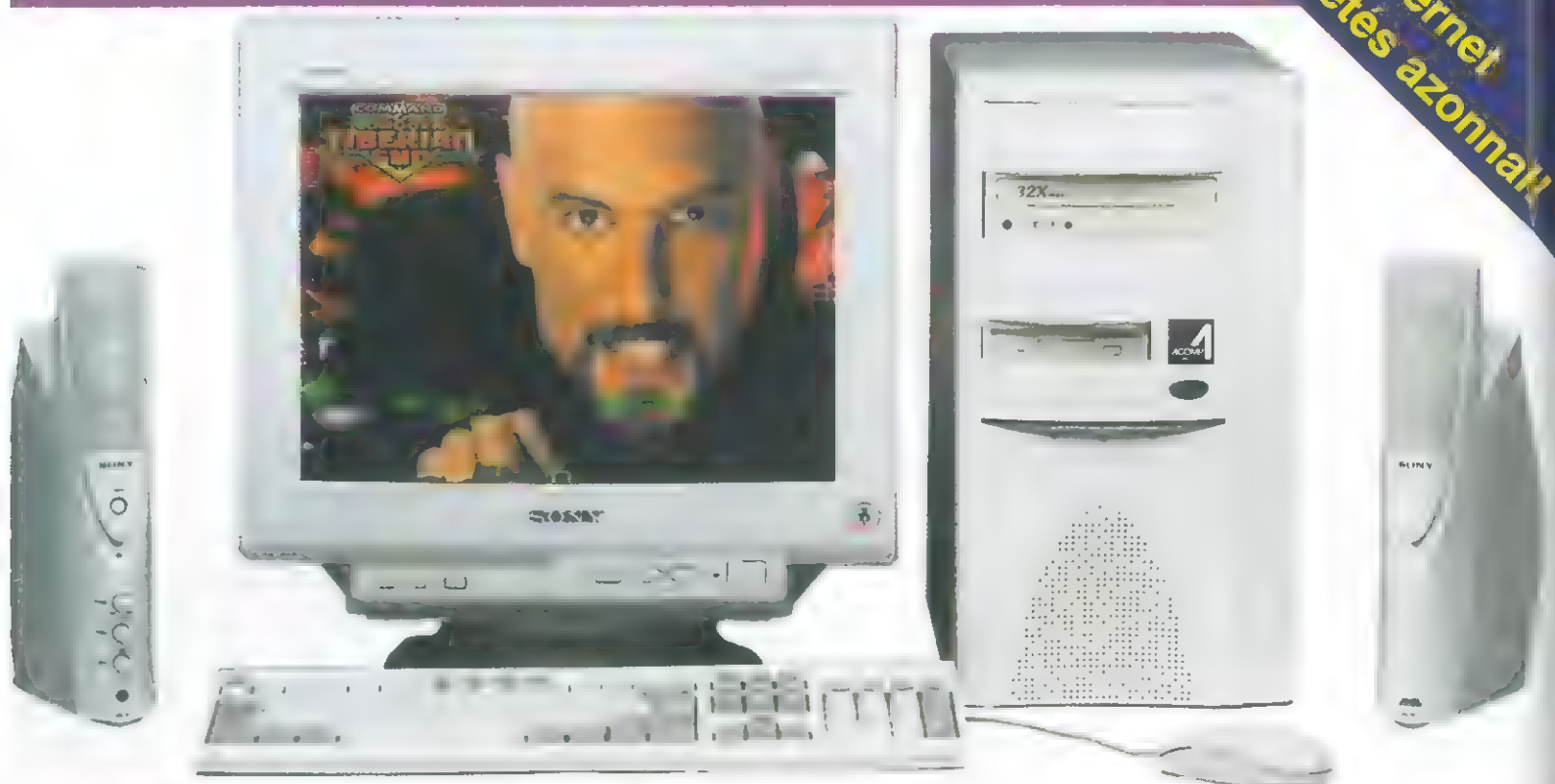


Egyelőre nyugalmas csatamező, madartavlatból – egyben taktikai körkép



AZ ORSZÁG LEGJOBB ÁRFEKVÉSŰ KONFIGURÁCIÓJA: AZ ÚJ ACOMP BASE!

Internet előfizetés azonnal!



Az **ACOMP Zenith**-tel kialakítottunk egy tökéletes Intel® Pentium® III konfigurációt, mely a számítástechnika jelenleg elérhető legnagyobb teljesítményét nyújtja. Minden, amit Ön csak elképzelhet belekerült a gépbe egy szenzációs árfekvés mellett. A világ egyetlen hardver DVD támogatású S-Video és kompozit videó kimenetes 16MB-os VGA kártyája az ATI Fury, a legújabb technikát képviselő DVD meghajtó, a hangkártyák csúcsa a SoundBlaster Live!, minden feladatra elegendő gyors elérésű 128MB memória, és nem utolsósorban az ABIT legújabb alaplapja, mely már a szuper gyors Ultra DMA 66-os merevlemezeket is kezel! a BE6 Az adatok mozgását a 120MB-os kapacitású a-drive segítségével könnyedén elvégezheti. A gép átvétellekor már minden készen áll az azonnali munkára.

Telepített magyar Windows 98, beállított DataNet Internetes előfizetés, regisztrált e-mail cím. Külön ajándékként válasszon egyet a legújabb DVD filmek közül és csodálja meg a hibátlan DVD kép és hangminőséget. A gép a kedvezőbb vételár érdekében Celeron processzorral is megvásárolható.

Az **ACOMP Xplorer** egy optimálisan kialakított munkagép. Gyors 64MB memóriája és 8.4GB merevlemez kapacitása elengedhetetlen a játék- és felhasználói programok futtatásához. Kiváló Direct 3D teljesítményű Creative Riva TNT 16MB-os videokártyája, éles és kifogástalan képet biztosít minden alkalmazásban. A gépet DVD meghajtóval szereljük, hogy Ön hazavihesse otthonába a mozi varázsát. Kérje akár Celeron akár

Pentium®III processzorral és meglátja, hogy maximálisan elégedett lesz a sebességével. A gép alapját az ABIT díjnyertes alaplapja, a BX6 Rev2 képezi.

Az **ACOMP Base** egy döbbenetesen kedvező árfekvésű, mindennel felszerelt konfigurációnk. A gépet Intel® Celeron processzorral ajánjuk 366 vagy 400MHz-es változatban. A beépített díjnyertes Toshiba CD-ROM, az 56Kbps fax modem és a hálózati kártya egy komplett rendszert alkot. A gép 6.4GB-os merevlemezével elegendő kapacitással bármely program számára. Ezzel a géppel azonnal elérheti az Internetet vagy faxot küldhet és fogadhat, de akár egy többgépes hálózat része is lehet! Természetesen mindhárom gépünk „Year 2000” kompatibilis!

ACOMP Zenith

Intel® Pentium® III processzorral

- ABIT BE6 alaplap, Ultra DMA66,
- Intel® BX chipset, 153MHz
- 128MB SDRAM 100MHz
- 12.9GB EIDE Ultra DMA HDD
- PANASONIC vagy SONY 5x / 32MAX DVD
- LS-120 PANASONIC a: drive
- Intel® Pentium® III processzor
- ATI Fury TV-OUT videokártya 16MB RAM
- SoundBlaster Live! value hangkártya
- Fax modem 56kbps V90
- ATX midtorony
- Microsoft kompatibilis egér
- Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet
- Windows®98 telepítő
- 3 hónap internet előfizetés (DataNet Surf)
- Ajándék DVD film

Celeron 400MHz Nettó ár: 219.900 Ft

Pentium III 450MHz Nettó ár: 244.900 Ft

Pentium III 500MHz Nettó ár: 259.900 Ft

ACOMP Xplorer

Intel® processzorral

- ABIT BX6 Rev. 2 alaplap,
- Intel® BX chipset, 153MHz
- 64MB SDRAM 100 MHz
- 8.4GB EIDE Ultra DMA HDD
- PANASONIC vagy SONY 5x / 32MAX DVD
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- Intel® Celeron® / Pentium® III processzor
- Creative Riva TNT videokártya 16MB RAM
- SoundBlaster 64 PCI hangkártya
- 80W aktív hangfalak
- ATX midtorony
- Microsoft kompatibilis egér
- Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet

Celeron 400MHz Nettó ár: 134.900 Ft

Pentium III 450MHz Nettó ár: 159.900 Ft

ACOMP Base

Intel® Celeron processzorral

- 32MB SDRAM 100 MHz
- 6.4GB EIDE Ultra DMA HDD
- 36MAX TOSHIBA CD-ROM
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- Intel® Celeron processzor
- On-Board videokártya max. 8MB RAM
- SoundBlaster 16 kompatibilis hangkártya
- Ethernet hálózati kártya 10/100Mbit
- Fax modem 56kbps V90
- 80W aktív hangfalak
- AT midtorony
- Microsoft kompatibilis egér
- Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet

Celeron 366MHz Nettó ár: 89.900 Ft

Celeron 400MHz Nettó ár: 94.900 Ft



A többi csak részletekért



Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, Szombat-Vasárnap: ZÁRVA
A PÓLUS CENTERben a hét minden napján 10-20 óráig, Vasárnap 10-18 óráig
Áraink az ÁFÁ-t nem tartalmazzák. Az árak változtatásának jogát fenntartjuk.

ACOMP PEST: 1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68.
ACOMP BUDA: 1125 Budapest, Királyhágó utca 2.
PÓLUS CENTER: 1152 Budapest, Szentmihályi út 131.

Tel./Fax: 339-5647, 339-5648
Tel./Fax: 356-6790, 212-8963
Tel./Fax: 419-4091, 419-4092

Internet: www.acomp.hu

Faxbank: 2-333-666/1477##

ACOMP Számítástechnikai Kft.

Az Unreal hősének sorsa nem sokáig szakadt el a kedves Na Pali bolygótól – alig hagyja el a bolygó légterét kis űrhajója, megjelenik egy nagy sötét űrkemp, és beszipantja a rakterébe. Az utas azonosítási procedúrája után hamar kiderül, hogy pont egy ilyen emberre van szükség a bolygón kényszerleszállást végrehajtott Prometheus hajó felkutatásához (az Unrealben arról szoktunk meg, mint rabok), ahol nélkülözhetetlen titkos katonai tervek leledzenek – úgy, hogy önként hullt a szerencse-malac. A hír hallatán virtuális hőseinket lehet, hogy kiverte a víz, de a hus-vér játékosok valószínűleg másképp élik meg: lehet tisztítani az egereket a nyaralás után, s bevetni magunkat a virtuális magányba – amit sikerül elfeledtetnie

kedőnek. A játék a legtöbb grafikus felületet támogatja, nem kell feltétlenül a legújabb 3D-s kártyacsodákkal rendelkezniük, hogy élvezhessük a játékot. A motor támogatja a Direct3D-t, az OpenGL-t, a szoftveres rendelelést, külön az új S3-as kártyákhoz is készítették drivert, mely kihasználja a textúra tömörítést, ismeri a PowerVR-t és természetesen a Glide felületet is. A Return to Na Pali pályán nagyban különbözik

sakor robban. A rakétavető másodlagos funkciója is elég hasznos, ekkor egy irányítható rakétát lövünk ki, melyet az egérrel vezethetünk a célra. Az űrhajóról utánunk vágunk egy új gépfegyvert, municiót is dobunk le mellé nagy dobozokban. A fegyverrel gyorsan lehet lőni, de nem sokban különbözik kristálylővétől vagy a Miniguntól.

Az ellenségek javarészt az előző részből valók,

láció, így küzdhetünk meg egymás ellen. A Cloak matchben található egy láthatatlanná tévő szerkezet a pályán, amit mindig csak egyvalaki viselhet. Az kapja meg a szerkezetet, aki lelővi az aktuális láthatatlant. A Terrain weapon matchet és a marine matchet kicsit túlzás mondanunk hívni – előbbiban csak a három új fegyver jut szerephez, utóbbiban az elit kommandó ellen kell felvenni harcot.

Egyszóval egerverő újítással nem szolgát a Return to Na Pali – harmincegynehány jobbra az eredeti Unrealre emlékeztető pályá, kevés új textúrával, három új fegyver, három új szörny, feljavított hangok. Ezek a játék rövid jellemzői. Akik az Unreal mellett tarték lán-dzsát, azoknak mindenképp ajánlom.

MISSION PACK 1 RETURN TO NA PALI



FOLYTASSA, UNREAL!

genosz. Szörny és egyéb harcosok.

Egyszóval rövid és sűrű, huszárvágással kerülnünk vissza a bolygóra, ami továbbra is hemzseg az agresszív elemektől. Teljes amnesztiát ígér a hajó parancsnoka, ha sikerrel teljesítjük feladatunkat – de a dolgokat mások vezérik a háttérben, hogy a katonai akció teljes titokban történjen, minden rizikót ki akarják zárnai – így minket is. Így veszi kezdetét egy újabb lázas rohanás, melyet megnehezít néhány régi és új ellenség – és megkönnyít néhány régi és új fegyver. A cél maradt a régi: elmenekülni a bolygóról.

egymástól, köszönhetően annak, hogy több pályakészítő dolgozott rajtuk. Némely pályá kísérletileg hasonlít az eredeti Unreal pályákra, még új textúrákkal sem igen találkozunk, és még az ötletek, feladatok is ismerősek.

Hangok téren az Unreal nagyon el volt találva. Surroundban sugározta a környezeti hangokat, a remek zenéket pedig a hangulathoz illően keverte – ez se változott sokat, de a hanghatások még dögösebbek, még dinamikusabbak lettek, s

három új arccal (már amennyire pl. egy póknak van arca) találkozhatunk. Vegyük először a pókot – kicsi, mozgékonny és közelharcban renki-vül veszélyes, köszönhetően a maré savnak, mellyel leküzdöl az útjába állókat. A pack huntek a lehető legáljasabb fenevadak, akikkel összefutunk – amikor meg-

haljuk a veszélyeztetés-nyomást, azonnal kapjunk kézbe egy közelharcra alkalmas fegyvert, s kezdünk el ugrálni. A pack hunteknek az a jó szokása, hogy csordában támadnak – úgy ötön-hatan – de nem erősségük az ugrázkodás, és ha folyamatosan ugrálunk, sok maradtól megmenekülhetünk. A harmadik új arc a hajó űr-fengere-szgyalagsága, velük akkor futunk össze, mikor megszerztük a fontos katonai dokumentációt, és értünk küldik őket, hogy elimináljanak.

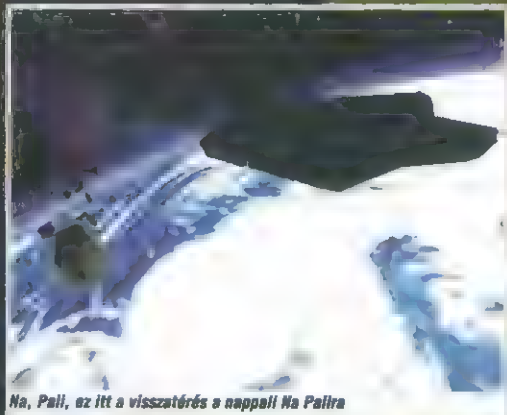
Nem elveszett arck, jó fegyverekkel.

AZ ELMARADHATATLAN MULTIPLAYER

Természetesen multiplayer mód is van a játékban, amiben négy új moddal találkozhatunk. Már annyi módifkációt készítettek az Unrealhez, hogy lassan képtelenség megjegyezni vagy kipróbálni mindegyiket. Szerintem ez a négy új mod kicsit erőltetés, igazán nincsenek új szabályok bennük. A gravity matchben nincs gravi-



Nem szellemkép, amit láttok, csak egy négykezü helyi pocás. Az asztalon pedig a mai zsákmány



Na, Pali, ez itt a visszatérés a nappali Na Palira

de átlító újdonságot senki ne várjan tőle.

Gáspár

A grafika jó másfél éve csúcshat számított, még a megatalkodott Quakerek közül is sakan



Az örök világosság fényeskedjék neked!

fejét hajtottak az Unreal grafikus motorja előtt. De ez már régen volt, másfél év alatt az FPS-ek piacán sok minden történt – így az akkori csoda grafika inkább átlagosnak számít, mint kiemel-

alaphál kihasználja a program a 3D-s hangkártyák adottságait.

A fegyverarzenálban azonban látványos változás következett be, megjelent három új fegyvertípus. Kettőnek elég-ge Quake szaga van – még a nevük is onnan való. Grenade launchernek és Rocket launchernek hívják őket. Előző érdekessége, hogy a másodlagos funkcióban időzített bombát lök ki, ami a légzomb második legrövide-

Unreal Mission Pack 1

FILE SZTO: Legend
KARÓ: GT Interactive
WEBSITE: www.unreal.com
McQUEENES: megjelent

Követelmények

Minimum: P166, 16MB RAM
Ajánlott: P-III 300, 128MB RAM
3D-gyorsító: OpenGL, Direct3D, 3Dfx
Multiplayer: soros, LAN, Internet

Külső hivatkozások

Unreal: A világ leggyorsabb játékja
Unreal: A világ leggyorsabb játékja
Unreal: A világ leggyorsabb játékja

Summa summarum

Nem! nosztalgia Unreal-rajongóknak

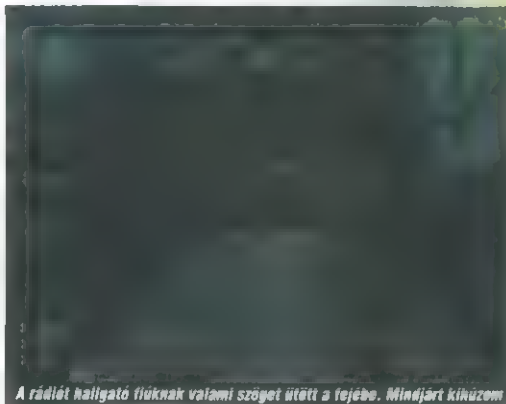
Végítélet

78%

Tízennyolc éven alullaknak nem ajánlott! A szöveg ugyebár ismerős: nap mint nap láthatjuk filmek előtt, könyvek borítóján, és – az utóbbi időkben immár számítógépes játékok dobozán is. Bizony elmúltak már azok az idők, amikor még nyugodtan oda lehetett engedni a gyereket bármilyen játékhoz: a képernyőn manapság élethű emberek járkálnak, akik – ha beléjük lövünk – élethűen véreznek és élethűen (vagy inkább halálhűen?) esnek össze. Meg is lett ennek az eredménye: egy ideje másról sem hallani, mint hogy az ifjú amerikai ámokfutókat a Doom-féle játékok teszik képzett gyilkossá. A dolog már ott tart, hogy állítólag be is perelték az említett kategória legjelentősebb forgalmazóit. Köztük az Interplayt is, egy bizonyos Redneck Rampage című örökbecsű darabért – gondolom a legtöbb olvasónk tudja miről van szó. Mindezek fényében most már csak arra leszek kíváncsi, hogy a "feketelistik" készítői vajon mit fognak szólni a Kingpinhez...

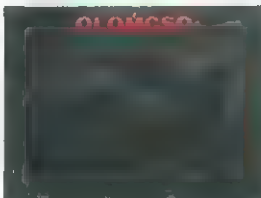
Na nem mintha kétségem lennének felőle.

Koszorú betondzsungel, elvadult bandák, bér-gyilkosok, strichelő szajhák, és persze tömén-telen erőszak: erről szól a Kingpin. A felsorol-takhoz jön bónuszként még a helyi nyelvjárás is, melynek a jellegzetessége az a bizonyos "F" betűvel kezdődő angol szócska, mely igen nagy rendszerességgel fordul elő minden egyes mondatban – legalább kétszer. (Kár,

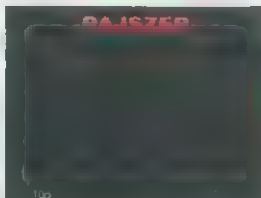


A rádiót hallgató fiúknak valami szöveget ütött a fejébe. Mindjárt kiküszöm

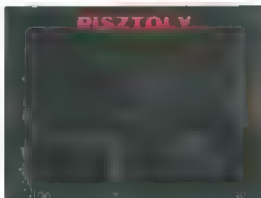
hogy nem szinkronizálták a játékot magyarra. Hiszen hol van a világon még olyan gyönyörű-en változatos argó, mint nálunk?! Szóval egy biztos: ez aztán tényleg egy korhatáros játék, márcsak a szövegek miatt is.



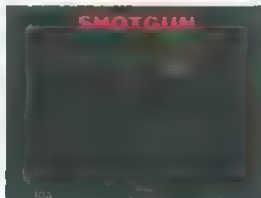
Bár nem sokkal jobb, mint pusztá kézzel verekedni, de ha nincs más, megteszi az a cső is, amit hűsünk a szemét közüli ketar elő. Igen rövid, ezért inkább kerüjük vele a harcot.



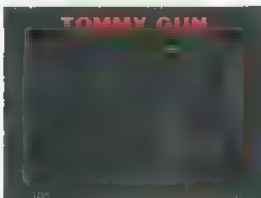
Ez a hosszabb vasrúd már vereke-désre is alkalmas, azonkívül – akár az ölmecse – a ládák felnyitá-sára és a szellőzőrácsok betöré-sére is használható.



A .45-ös pisztoly nélkülözhetetlen az első szinthez. Előg nagyot üt vissza, ezért kissé pontatlan. Felszorolható rá hangtompító, vagy magnum kiegészítő – utóbbival igen veszélyes tud lenni.



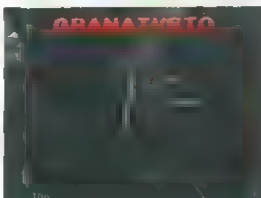
A jó öreg shotgun nem hiányozhat egyetlen vértüredőből sem. Közel-harcnál halálosan roccsol, de – mint köztudott – elég sokáig tart felhúzni, s még tovább betárazni.



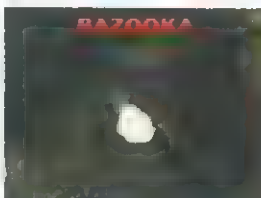
A gangsterháborúk klasszikus fegyvere, a .45-ös dobtáras Tommy gittár. Rendkívül szuperán tüzel, szabályosan hasítja az ellent – igaz, távolra nem annyira pontos.



A HMG nehézpuskával három go-lyó lőhető ki egyszerre, de azok nyil-egyesen jutnak célba. Hirtábor-dóval lővérdíthatjuk a 1.5 másodper-ces "pihenőidőt" egy tár erejéig.



A gránátvetővel a tömeggel telt szo-bákba érdemes "szeretetsmagoka-t" petytygatni, ha barátok nincse-nek abban a tömegben... A gránátok ütődésre nem robbannak.



A bazooka lángoló lövedéke hecsa-pódáskor ezernyi repeszre robban szét. Ha pontosan célba találunk ve-le, nemigen akad olyan élőlény, ami túléli. Ha pontosan célba találunk...

BÚN ÉS BÜNHÖDÉS

Az egyjátékos mód indítá-sa után mindjárt izeli-tőt is kapunk az említett zsargonból. A bejelent-kező képsoron egy dí-szes irodába nyerünk bepillantást, ahol a nagyfőnök – nem tagad-va származását – "ékes-szóvalással" érdeklődik a napi bevétel felől. A je-lentett összeget megle-hetően kevésnek talál-ja, de ami még jobban bosszantja, hogy vajon miért nem Nicki (a kis-főnök) jött el hozzá személyesen. "Az a sz""házi jobban tenné, ha a saját kib""ott ügyeit a saját kib""ott idejéből intézné!" – fo-jezi be végül valósen. Hamarosan kiderül, hogy a sürgös "magán-ügy" véletlenül éppen leendő hősünkkel kap-csolatos. Nicki ugyanis azzal van nagyon elfog-lalva, hogy elagyabu-gyáltassa emberünket valami apró-cseprő ügy-ből kifolyólag. Miután gorillák alaposan meg-dolgozták hősünket, a mi osztályrészünk lesz a bosszú kivitelezése.



Ha valahol lángoló emberek futko-s-nak, ott egy lángszóró van a közel-ben. Szívesen alkalmaztam kombi-nálva: amíg sikoltozva rohagál az áldozat, nyugodtan lővérdíhetünk rá.

CSAK MINT A VALÓBAN

A játék végül is – mint minden first person shooter – tulajdonképpen folyamatos üldözés-ből áll, csak hogy ezt az üldözést olyan saját-san "bajos" környezetben tállaltak, hogy az fe-llettébb szórakoztatóvá és élethűvé teszi az é-l-ményt. Rögtön kezdetnek nem elhanyagolható hangulati elem a zene. Aki odavan a hard-core-ért, az nyilván díjazza, hogy a be-tétszámokat nem kisebb híresség, mint a Cypress Hill komponálta. Ami pedig az engine-t illeti, a Xatrix a Redneckkel megkezdett hagy-o-mányt folytatva ismét saját tech-nológiára támaszkodott, de per-sze egy ugyancsak tovább-feljesztett motor "hajt-ja" a játékot. A hát-terekre eszméletlen mennyiségű textú-rát húztak fel. Rengeteg téglá és betonfelüle-tet rajzoltak az alkotók, úgy-hogy egyáltalán nem érezni, hogy elemek-ből épül fel a grafika, maxi-málisan azt a benyomást keltik, hogy egy igazi nagyváros-ban járunk.

A karakte-rek kidolgo-zása szerin-tem még a Half Life-ot is ült: hamisítat-lan alvilági ala-kok és teljesen egyértelmű fog-lalkozást űző lányok lézen-genek az utcá-kon. A ruhákat teljesen szitává lyuggathatjuk, de a shotgunnal akár egy-egy testrészüktől külön is megsza-badíthatjuk őket. A várost pedig meglepő módon nem csak agresszív karakterek népesítik be. Vannak, akik csak úgy álldogálnak, s csak akkor bán-tanak minket, ha a közelükben fegyvert rántunk. (Mindig el kell tennünk a pisztolytáskába a fegyvert, ha ép-pen nem kell.) Az ilyenekhez mindig lehet egy-egy kedves szavunk (de gorombáskodha-tunk is velük), s bár a legtöbb-ben csak valami ordenáré vá-laszt adnak, némelyik részeg arak vagy prosti hasznos tippel is szolgálhat.

A legtöbb first person shooter hibája a sivár egyjátékos mód. A Kingpin azonban nem csak multiplayerben király! Az alapelvein ugyebár nem szabad nagyon változtatni: az szokásos, hogy kulcsoka-t kell keresni, amik aztán megnyit-ják a továbbvezető utat. Persze ezek a "kulcsok" különböző formákat ölte-nek. A Kingpinben "kulcs" lehet pél-dául egy akkumulátor is, amit aztán egy motorhoz kell elcipelni, hogy át-hajthassunk egy másik városrészbe. Ha pedig mégis "sima" kulcsokról van szó, akkor azokat általában küldeté-sek teljesítése árán kapjuk meg.



HA TÖLT ÖRÖMÖD...
HOGYNI...

A cselekmény változatosságát, és az interaktív környezetet mi sem példázta jobban, minthogy főmagunk is bérlehetünk fel embereket, avagy beállhatunk egy bandába. Alkalmazottakat azért érdemes fogadni, hogy fedezzenek min-ket, de néhol az is megesk, hogy speciális fel-adatra kérhetünk meg valakit – mint mondjuk egy zár kinyitására. A beszélgetés és a kommu-nikáció roppant egyszerű módon történik. Van egy billentyű a "nem" válaszhoz, avagy az inzultálás-hoz, és van egy billentyű "igent" mondani, avagy emberi módon kérdezősködni. Ha a hoz-zánk szegődött társainkhoz szólnak, e két bil-lentyű jelentése a "kövess/térj ki" és az "itt

HELLDORÁDÓ

tosan gyógyulnak. Ám nem szabad őket nagyon hátrahagyni, mert sajnos maximálisan csak két emberünk lehet, s addig nem bérelhetünk találtat (hiába van az emberünk esetleg már két pályarészel odébb), amíg a régiek szépen el nem hullottak. Csak azután kezdünk "tisztá lapal", hogy egy teljesen új városrészbe érkezzünk, ugyanis az alkalmazzottak szerződése az akció végéig tart, vagy "míg a halál el nem választ".

őket, hiszen a bárók területén tilos fegyvert viselni.) Másrészt a fegyverboltokban is érdemes szétnézni (Pawn-O-Matic).

Ha nem találunk meg minden fegyvert a csatatereken (bár előbb-utóbb az ellenségtől mindenfélét lehet zsákmányolni), nincs gond: megvásárolhatjuk őket. Igaz, ügyesen úgy van megtervezve a játék, hogy hiába spórolunk akkurrátusan, a legjobb eszközöket nem szerezhjük be mindjárt az elején. (Ergo csak azután vehetünk meg egy dolgot, miután a játékban véletlenül otthagytuk valahol – addig a fegyverárusnál is hiánycikk lesz.) De még lényegesebb, hogy fejleszthetjük is az eszközeinket: erre ugyanis csak az árusoknál van mód. Szerezhünk például hangtompítót a pisztolyra, vagy hűtőbordát a géppuskára, stb.

bi szinteken – szükség van lopakodásra, az ellenfél kicsselezésére, ám a játék vége felé már csak a gyors reflex, és a tetemes tüzerő számít. Nekem személy szerint nagyon bejött a Kingpin, de szokásomhoz híven azért találtam benne kifogásolni valót. Az zavart kissé, hogy vajon miért olyan egyforma fizimiskájúak gengszterek, ha már egyszer úgyis több textúrát dolgoztak ki. Alig különbözik valamilyen az öltözkűk, az arcvonásaik pedig még kevesebbet. Egyforma a flurák hangja is, így még a főellenségeket is nehéz felismerni. (Leginkább onnan vesszük őket észre, hogy átlagon felül szívósak.) S ami a legkellemetlenebb: a kavarodások közepette gyakran a saját embereinket vesszük célba. Ők pedig ezt egyáltalán nem díjazák: egy-két karcolást még eltűnnek, de egy súlyosabb sérülést követően nagy morcosan ellenünk fordulnak.

A kisebb szépséghiba ellenére azonban tény, hogy a Kingpin a megélt technika és a már meglévő ötleteket kiaknázva maximálisan egyedülálló. A játék már-már zavarba ejtően mocskos nyelvezte és az elképesztő brutalitása egy új szintre emeli a "felöltötteknek való játék" fogalmát. Tényleg nem gyerekszemek/tűnek való.

Mint látható, a shotgun tübek között elsőrangú kúra a fejjárasra is. A kockázatok és mellékhatások tekintetében lehet érdeklődni orvosnál, gyógyszerésznél...

Persze régi igazság: a tiltás a legnagyobb figyelemfelkeltés. Talán ezért is találták ki, hogy a Kingpint erőszakmentes verzióban is lehessen installálni. (Nem tudom mondjuk, hogy akad-e olyan ember, aki ezt igénybe is veszi, de azért lehet ilyen is.) Én végül is szerencsésnek tartom, hogy a játék cenzúrázatlanul jelenhetett meg, mert ugyebár ahhoz senkinek semmi köze, hogy az otthonunkban, a saját számítógépünkkel mit művelünk. A pályakon történő "műveletekhez" a következő oldalon még találtok némi segítséget, bár nem túl stíluszerűen csak egy nyomdafestéket tűző verziót...

V.Z.

várj' parancsokra változik, egy harmadik billentyűvel pedig riaszthatjuk az embereinket speciális célpontokra is.

A kereslet és a kínálat teljesen élethűen találkozik: mindenkinek megvan a maga árfolyama, függően attól, hogy milyen megbízható, és főként hogy milyen fegyverrel rendelkezik. Persze attól, hogy profi bérnyilkos valaki, még nem halhatatlan. Nem árt, ha odafigyelünk az embereinkre: hamar beadják a kulcsot, ha mostohán bánunk velük. Legyünk hát figyelmesek: amikor már ezernyi sebből véreznek, gyakran panaszkodnak: "Főnök! Kib***ott sz***ul vagyok!" Nos, ilyenkor kell például a "Parkolj le!" parancsot kiadni, ugyanis amíg pihentetjük őket, addig folyama-

A pénzszerzésre egyetlen kézenfekvő módszer akad: a rablás – de ezt szerintem már mindenki kitalálta. Akiket hiedre tettünk, azoknak már úgyszólván szükségük pénzre, szóval nyugodtan kizsebelhetjük őket. (Le kell hajolni, majd a cselekvés gombbal kuktakodhatunk.) Az embereink megfizetésén kívül a pénzünket két helyen költethetjük. Egyrészt a pubokba kell belépőt fizetnünk, mely helyeken általában a leglényegesebb úgymond non player karaktereket találhatjuk. (Nyilván azért pont ott, hogy még véletlenül se tudjuk elintézni

Hopp, ez tarthatatlan! Ott mintha még mozogna valaki...

Nahát, én is pont ezt akartam mondani!

AZ ÉRTÉSEK

Műsünk bosszúja összesen hat városrészen keresztül tart: a kerületek mindegyike külön rendelkezik mulatóval, és fegyverbolttal. Persze ahogy közeledünk a maffia fellegvárához, úgy egyre tökésebb fickók egyre brutálisabb fegyverekkel jönnek ellenünk. Néhol – főként a koráb-

Kingpin: Life of Crime

FEJLESZTŐ: Xatrix
KADÓ: interAjay
WEBSITE: www.urbandansta.com
MAGYAR ÉRTÉSEK: maffia.hu

Ketgere

Minimum: P233, 64MB RAM, 3D-kártya
Ajánlott: PIII300, 128MB RAM
3D-gyorsító: 3Dfx, OpenGL
Multiplayer: LAN, Internet

Költségvetés
Ár
Szélesség
Zene
Bónusz

Summa summarum

Fantasztikus atmoszférájú akciójáték – bár egy igen zmos PC és nem gyomor kell hozzá

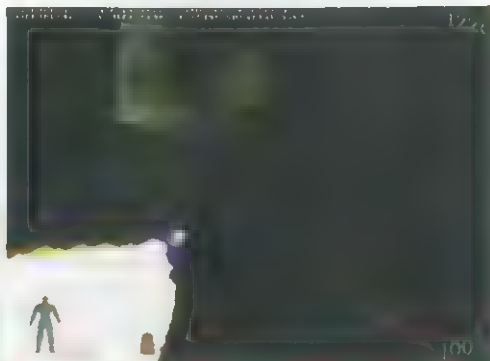
végítélet

94%



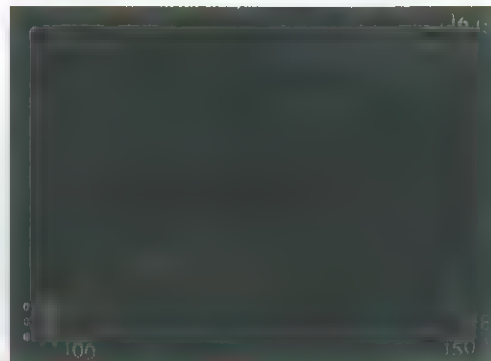
SKIDROW

A koszos külvárosi sikátorból kiindulva hamarosan egy bandaháború közepébe csöppenünk a Csatornapatkányok és a Skorpiók között. Az első utcánkba vetődő fészertől vehetünk egy pajszort 1 dollárért – amíg nincs pénzünk, marad az ólomcső. Pisztolyt a fegyverboltban kaphatunk annak fejében, ha ellopunk a "B" raktárból egy speciális rugót. A raktárba akkor lopózkodhatunk be, amikor az őrk felhangosítja a rádió mócskoszót. A "B" ajtó mögé egy szellőzőcsatornán keresztül lehet bejutni. Ha megtaláljuk az italt, a részeg koldus cserébe elárulja a raktár szídjének a kódját. A fő teendő, hogy behatolva a Csatornapatkányok területére, távozzunk a kerületből a motorjakkal. A főhadiszállásukhoz a csatornákon keresztül jutunk. A motor garázsát elött Lamont üvöltözik, aki bekattant, amíg kioltották. Nyírjuk ki, vagyuk el az óráját. Ez valójában a háziorvós, aki a közeli bár klotyójában bujkál. Az őrárt cserébe megkapjuk a Patkányok HQ-jának a kulcsát, s áthaladhatunk az épületen. Verjük le a kijáratról a deszkákat, s a szomszédos romos házban keresztül irány a roncsotelep, ahol az egyik kocsihalmaz tetején rejtőzik a motor akkumulátora...



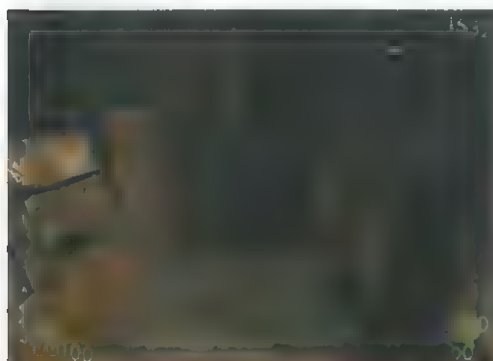
POISONVILLE

Poisonville-be tulajdonképpen visszatérünk: innen elbrudalták ki bősüket. Nicki riválisának, Louie-nak kell a kedvében járnunk, akit a mulatóban találhatunk. Louie tájékoztat minket, hogy Nicki emberei elloptak néhány fontos iratot tőle, és jó lenne, ha visszaszerezhetjük. Nicki szíjait a raktárainál találjuk. A hárbán két macdós fickó bérehető fel a pepecs melóhoz. Ha útközben beszélünk klet Volandával, egy tízesért segít elterelni a lift őreinek figyelmét. A széfet egy elektromos rács őrzi, s ugyanott megtaláljuk az elektromos ház kulcsát is, ahol aztán áramtalaníthatunk. A megbízás teljesítéséért Louie a rendelkezésünkre bocsátja az embereit, valamint egy kulcsot Nicki vigyorgótelepéhez. A gyárban épp egy megbízhatatlan fickót tojtanak savba, viszont véletlenül nála hagyunk egy kulcsot. Le kell eresztetni róla a savat, aminek kell lenni a szivattyút. A szivattyúhoz biztosíték kell, mely célból egy szellőzőcsatornán át juthatunk a ráccsal lezárt raktárhoz. A későbbi sammedencén a keverő karokon keresztül kelhetünk át. A pálya végén Nicki egy tángszórával vár minket, de hiába próbáljuk ellenténi, végül elmenekül.



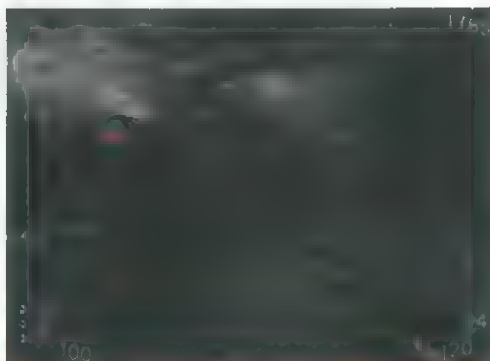
THE SHIPYARDS

A kikötőben közlekedhetünk a palánkokon, de a víz alatt is. Itt tulajdonképpen egy bizonyos Lizzy problémáját kéne megoldanunk, minek érdekében menjünk először is a helyi csahó melékheységébe, és kérjük el a kikötő kulcsát Lizzy kedvesétől, Big Willitől. A dokkban aztán láthatjuk, hogy Lizzynek igen súlyos problémája van: egy Helman nevű bandavezér jóvoltából úgy egy fejfel alacsonyabb lett. Így persze már nem annyira tetszik a barátjának, úgyhogy szegény Big Willy nem is késlekedik a segítségünkre lenni Helman közre korításában. Helman hajóján a bejutás a legnehezebb: a hídról egy csajsi lövöldöz: egyfolytában rohangál, s úgy kéne eltalálnunk. Miután fent végeztünk a legénységgel, oldalra nyílik az ajtó és jönne az utánpótlás, ám helyette inkább mi megyünk le. A gépház (Engine Room) ajtaját meg kell oajoznunk, csak utána nyílik. Oajoskannát egy kis raktárban találhatunk – csakúgy mint a gránátvetőt. A gépházban végül végezhetünk Helmannal.



STEELTOWN

Steeltown egy hamisítatlan gyárváros: a Moker Művek birodalma. Itt megint egy elrablás ügyén dolgozhatunk – ezúttal remélhetőleg több sikerrel. A mulató pultos lánya, Bambi hiányolja az öccsét: szarinte fogva tartják. A gyáron belül kohók mellett lefelé van egy lift: az vezet el végül Davidhez, aki még szerencsére él. David jól bírja a sperhaknival, úgyhogy kinyitathatjuk vele a lezárt raktárt (Keep Out felirattal), s ott magunkhoz vehetjük a HMG-t. Amikor majd távozni akarunk a gyárból, egy felhúzó kádon keresztül kell átugránunk, mely teli van izó acélal. Davidet ezalatt inkább pihentessük, s majd később vezessük körbe! David megmentéséért egy kulcs a jutalmunk (bár Bambi akkor is odaadja, ha időközben az őcsi tübe harap), amivel a Moker irodaépületbe nyithatunk be. A továbbiakhoz egy jó tanács: amikor már nem látunk utat, nézzünk fel, hátha lerobbanthatunk egy pallót. Ha a dagi Krokert életben hagyjuk, kinyitja nekünk a szíjfé. Mielőtt Mokerrel megküzdünk, nem árt megkeresni a bazoakát, ugyanis ő is azzal fogad minket. Steeltownból vonulva utazunk tovább.



THE TRAINYARDS

Mielőtt beérnénk Radio City-be, a vasút hibájából kényszerű "pihenőt" kell tartanunk. A szennyvízcsatorna bejáratát a közeli tekerő elforgatásával nyithatjuk meg. A csatorna túlsó oldala azonban zárva marad, ugyanis az azt nyitó záron nincs tekerő. Menjünk akkor hát az alagúthoz, és tüntessük el a torlaszt: eresszük le a lejtőn az egyik vasúti kocsit (szintén egy tekerős mechanizmussal). Így aztán hamarosan rábukkanunk egy tekerőre, s a csatornán keresztül egy aktív vasútvonalhoz jutunk. Menjünk végig a sínek mentén, majd egorjunk a folyóba. Így a vasutasok egyik szolgálati helyiségébe jutunk, s a leszakadt lépcsőn felkapatva végül elérkezünk a kapcsolóhoz, ami az alagút sorompóját tartósan felnyitja. A pályaudvaron már szokásos tömögök várnak ránk: gépeket mozgatót a szükséges út kialakításához, majd egy biztosítékot kell keresnünk egy létra lenyitásához. A biztosíték ott van, ahol az irányítható kámpón mászhatunk feljebb egy szinttel. A fáradtságaink eredményeként végül Radio City metróállomásához jutunk.



RADIO CITY

A maffia székhelyén először is talán szövetségeseiket kéne keresnünk. Az aluljáróban a Jokerek két prominens képviselője megígéri nekünk, hogy bevesznek a bandájukba, ha löfegyver használatára nélkül, csak pajszerrel felfegyverkezve agyonütjük a közeli csatornában megbúvó három csövest. A csatornába a metró szolgálati szobáján keresztül vezet az út... A felszínen, az utcákon immár nincsenek gondolkodtató feladatok: jó ideig a tűzlétrákon keresztül kell keresnünk, hogy hogyan tovább. A város központjába, ahol a Kristály Palota áll, a légi vasúton keresztül lehet eljutni. Ha a hárbán veszünk egy jegyet, felmehetünk a megállóhoz, ahol ugyan nem állnak meg a szerelvények, viszont felmászhathatunk az alagúthoz, s onnan a csatornába. A Kristály palota első emeletén régi ismerősünk, Nicki Blanco "vendégszeretetét" élvezhetjük. Az ő kinyírása után mehetünk tovább a másik hífftel, s ha már Nickivel végeztünk, hát miért ne foglalnánk el a keresztapa, Kingpin helyét?



AKCIÓ CSAK AZ 576 KBYTE BOLTJAIBAN!
MINDEN JÁTÉK 1999 FT/DB VAGY

HÁRMAT
5000 FT-ÉRT!



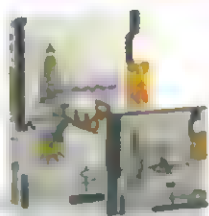
CANNON FODDER 2



WORMS



1944 ACROSS THE RHINE



WORLD RALLY FEVER



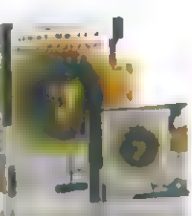
HIND



BALDIES



THIS MEANS WAR!



JIMMY WHITE SNOOKER



ATOMIC BOMBERMAN



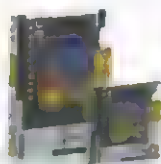
PRAY FOR DEATH



ZOOL 2



ACTUA SOCCER



SLIPSTREAM 5000



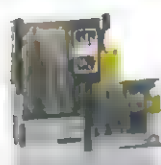
TILTI



FIELDS OF GLORY



SUBWAR 2050



BENEATH A STEEL SKY



IRON ASSAULT



CANNON FODDER



PIZZA TYCOON



FALCON 3.0



F-16 FALCON



F-14 FLEET DEFENDER



SENSIBLE GOLF



FLIP OUT!



CHASM THE RIFT



BROKEN SWORD



THE REAP



OUTLAW RACERS



CONSPIRACY



HAND OF FATE



CHAMP. MANAGER 2



UFO



PLAYER MANAGER 2



APACHE LONGBOW



RAILROAD TYCOON DLX



VIRTUAL KARTS



KICK OF 97



VIRTUAL GOLF



TOONSTRUCK



DUNE



7TH GUEST



CREATURE SHOCK



LURE OF TEMPTRESS



GOAL!



MANIC CARTS



TERRICIDE



SCREAMER

Ha vissza kellene gondolnunk, mikor is adtak ki utoljára valamilyen Superbike szimulációt, nem kellene túl messzire visszamenni a múltba. Még fél éve sincs, hogy beszámoltunk az SBK Superbike World Championshipről, ami akkor rendkívül megnyerte a tetszésemet – és nyilván a tiéteket is. A Milestone min-

No, akkor nézzük, veszélybe került-e a Milestone-féle szimuláció pole pozíciója. Eleinte úgy tűnt számomra: igen. Tényleg pompázatos az a Honda, amit meg kell ülnünk. A kétkerekű gépcsoda kidolgozása teljesen profi: még a fényezés is megcsilán rajta. A pályák dettó nagyon kimunkáltak. Az a körülmény, hogy a pályák nem

kizárólag a hivatalos Superbike idényből lettek összeválogatva, szemléltetést a program előnyére vált. Motorozhatunk például a Forma 1-ből jól ismert monacói pályán is. Ez a Monaco pedig nem ugyanaz a Monaco, mint amit a legutóbbi hivatalos F1 szimulációban láthattunk – a város sokkal pontosabban és részletesebben lett modellezve. Ráadásul a játékban nem is ez az egyetlen városi

helyszín. Összesen 20 pálya van, köztük még egy éjszakai verseny is. Vannak az eredeti pályák (amelyek azonban nem

NEM AZ IRÁZI

A külsín megvizsgálása után most pedig térjünk rá a belbecsre! Hát kérem a két Superbike-játék képzeletbeli versenyén ez az a pont, melytől fogva az SBK Superbike World Championship (továbbiakban csak SBK) a Castrol Honda elé vág, majd távolodva egyre kisebb ponttá zsugorodik. Bár a Castrol Honda irányításával nincsenek égbekiáltó hibák, aki már játszott az SBK-val, az hamar ráérezhet az árnyalatnyi különbségekre. Míg az SBK-ban a motor gyönyörűen sikiott az aszfalton (ahogy kell), addig a Castrol Hondával olyan érzésünk lehet, mintha a versenypálya csak vetítve lenne a kerek alá. (Ez a jelenség főként a külső nézeteknél szembetűnő.) Túlzottan gápis a motor reakciói, a motoros pedig kissé ter-

lenne növe a motorral – peckesen lovagol tovább a nyeregben. Ahogy és amilyen szögben nekiütközött a falnak, úgy marad ott – szó szerint – felragadva: ugyanis ha túl közel vagyunk palánkhöz nem tudjuk elfordítani kellően a kormányt. És itt jön a képbe az egyik legröhejesebb megoldás, amit valaha egy motoros programnál láttam: rükkverbe kell tenni a váltót. Igaz, ez a rükkverc annyit jelent, hogy lábbal lökjük hátrébb magunkat, de akkor is nagyon hülyén néz ki az az "R" betű a sebességek között – nem tudom, mi szükség volt rá.

No de térjünk vissza még egy kicsit az esésekre! Ha az animációra azt mondom, hogy kritikán aluli, akkor túlságosan is elnéző voltam. Az SBK-ban az egyik legjöpősebb dolog volt számomra, amikor a pilóta megpróbálta egyensúlyba hozni a billegő gépet. Itt viszont pont az ellenkezőjét tapasztalhatjuk: a pilóta mintha direkt vetné le magát a kritikus pillanatban. Szánalmas. Amikor meg túlságosan bedöntjük a motort, nem az történik ám, hogy csúszunk egy hatalmasat az oldalunkon. Nem, az úgy túl logikus lenne. Inkább minden ok nélkül kilövédünk a levegőbe, s néhány akrobatikus mutatvány után nem ritkán a fejünkkel csapódunk a betonba. A már-már kabaréba illő jelenetek csattanója végül az a mozzanat, amikor vissza kell sietni a motorhoz. Embereink afféle korcsolyázó mozgással rohangál, s ha véletlenül rossz irányba kezdünk futni, diszqualifikál-

den extrával feltuningolt játéka alaposan megörvendeztette a sportág rajongóit: nem csak hogy szép és élethű a szimuláció, de a játéknak még a mellékes szolgáltatásai is minden igényt kielégítettek. Mindezt pedig csak azért bocsátottam előre, mert a Castrol Honda Superbike 2000 tesztelésekor óhatatlanul is összehasonlítottam a két játékot, s – mintegy feltalálva a spanyolviaszt – rájöttem: bizonyos dolgokat akkor tudunk igazán értékelni, amikor hiányoznak. Az ember ugyebár – a jót megszokva – hajlamos sok mindent természetesnek venni. Egy motorverseny-nél én már természetesnek veszem, hogy a mo-



A menő sportriporter kommentárja: "Kedves nézőink, azt hiszem, egy bal kanyar jön!"

tor, illetve a motoros – amennyire lehet – a valósághoz hűen viselkedik, hogy a pályán minden körülményt – beleértve az időjárást is – tetszőlegesen beállíthatok, van visszajátszás bármilyen választható nézetből, és így tovább. A Castrol Honda Superbike-től tehát ezeket vártam el – minimum.

mindig a saját nevelket viselték, és van néhány extra helyszín, melyek többnyire utcai versenyek. Mint az a címből is kitűnik, a játék a Honda licencre épült, tehát ami viszont a járgányokat illeti, csupán egy "választásunk" van: a 750 köbcentis Castrol Honda RC45, az 1997-es idény bajnoka.



Az osztott képernyős multiplayer mindig is a kedvencem volt. Különösen magam ellen

mészetellenesen "fészkelődik" a nyeregben. Nem a megfelelő ütemben, nem a kellő gyorsasággal dönti be a motort. Gyakran egészen furcsa dolgok történnek. Emberünk például véletlenül ráhajt a szegélykőre, mire össze-vissza töri magát, ugyanakkor frontálisan nekiütközik valamelyik palánknak, és – mintha csak egybe

messzebb kerül a motortól. Mindez persze súlyos idővesztést okoz – még szerencse, hogy ezt a "realisztikus" rohangálást ki lehet kapcsolni.

Az ellenfelekkel való koccanás is meglehetősen érdekes eredménnyel jár. Azzal kár is próbálkozni, hogy egy kicsit furakodva jutunk előrébb: amint hozzáérünk

S U P

valakihez, az úgy taszít el minket magától, hogy mázlink van, ha nem a fűben vagy valamelyik palánkon kötünk ki. A fűvön keresztül lehet hajtani, csak arra kell vigyázni, nehogy gázt adjunk közben...

gép: amennyiben letértünk az ideális nyomvonalról, még az egyenesekben sem gyorsíthatunk.

A segítségeken kívül persze állíthatunk a nehézségi fokozaton is: a realisztikusabb hatás kedvéért fokozhatjuk ellenfeleink tudását. A "realizmus" menüben ezen felül beállíthatjuk a versenyzők és a körök számát, letilthatjuk az egykerékre kapaszkodás lehetőségét, beállíthatjuk, hogy melegegjen-e a motor és használódjanak-e a gumik, szabályozhatjuk a hátsó kerék csúszását, valóságghú versenyszabályokat kapcsolhatunk be, többféle sérülést engedélyezhetünk, végül bekapcsolhatjuk az időjárási tényezőt és a már említett futkosást. Találhatunk egy olyan nevű menüpontot is, hogy "lock on/off": ezzel az összes egyéni beállításunkat "lezárhatjuk", s úgy válthatunk nehézségi szintet – csak a legprofibb szinten kötelező minden. (Magyarul: igen kemény ellenfelek ellen is versenyezhetünk abszolúte nem realisztikus körülmények között.) Magán a motoron is van

persze "birizgálnivaló". A Bike Setup menüben minden pályához más-más műszaki paramétereket rendszerezhetünk úgy az első villára, mint a gumikra és az egyes sebességfokozatokra vonatkozóan. A villa dőlésszögén mondjuk nem ajánlom a változtatást: ha érzékenyebb kormányzást akarunk, csak azt érjük el, hogy nem tudjuk majd egyenesben tartani a gépet.

kvalifikáció, és verseny. A tréning abban különbözik a "sima" gyakorlástól, hogy ott az egyik eredeti Honda-pilótától vehetünk órákat. No persze azért nem kell valami nagy dologra gondolni: csak arról van szó, hogy előttünk halad egy "mester", aki megmutatja a fogásokat, s ne

Végezetül "bónuszként" akad egynéhány esztétikai hiba is. Azt például tudtam, hogy a nap sugarai bizonyos órákban rendkívül erősek, de hogy még egy tribünön is megcsillannak?! A CD-ről betöltődő háttérzaj pedig magát a játékot zavarja meg. Amikor a track elejére ugrik a drive, a



A BEÁLLÍTÁSI LEHETŐSÉGEK

Végül is ha jól és óvatosan versenyzünk, a fent említett hibák természetesen nem fognak annyira szemet szúrni – szóval azért annyira nem rossz a játék. A balesetmentes versenyzéshez rengeteg segítséget



...Kini, nek meggyűl a feje, hogy néha sikertelen...

künk üldöznünk kell őt. Ja és "megbújva" a bike setup-nál még van osztott képernyős, kétjátékos mód is – ez mindenképpen pozitívként könyvelhető el.

AZ ESÉLYTELEN BEFUTÓ

úgy érzem, a Castrol Hondával egy hangyányit elkéstek az alkotói. Kicsit sajnálom őket, merthogy tisztességes erőfeszítéseik ellenére egyértelműen az SBK az a játék, amit a stílus rajongóinak továbbra is ajánlok. Ahhoz viszonyítva jóval kevesebbet tud ez a program – s ezzel rá is térnek a bevezetőben említett hiányérzetem kifejtésére. Ott van először is a visszajátszás. Alaposan memorizálnunk kell a látottakat, mert a "felvételt" nemhogy elmenteni nem lehet, de még újrajátszani sem. Videó-panelnek se híre, se hamva: mindössze a versenyek után nézhetjük meg még egyszer (és utoljára) a futamot, és legfeljebb a kamerákat váltogathatjuk. A prezentáción is van mit kifogásolni. Mindjárt kezdetnek nincs semmi bejelentkező intro. Aztán nincs semmi info a pályákról. Nem kérhetjük ki előre a pályák vonalát, szóval arról



...Azért két fűvön is ugrottunk, hogy az első kör 10. hely! (már CSBK a kör...)

program pár másodpercre lefagy. Vajon miért nem lehetett akkor már hosszabb zajt felvenni? Egy szóval is száz a vége: az SBK mellett a Castrol Honda csak a futottak még kategóriában versenyezhet.

V.Z.

Castrol HONDA

WORLD SUPERBIKE TEAM



ERBIKE 2000

lehet felhasználni, melyekkel szinte gye-
rekjatek akár egy teljes bajnokság meg-
nyerése is. A Help-opciók között van féke-
zés-segítség, kormányzás-segítség, mitfá-
rerként működő útmutató jelek, valamint
guminyomok formájában felfesthető ideá-
lis nyomvonal. Ha nincs analóg irányítónk,
a félautomata kormányzásra szinte min-
denképpen szükség van, a fékezés-segít-
ség pedig a kezdőknek lehet hasznos. Ez
utóbbi érdekessége, hogy nem csak a ka-
nyarok előtt fékeződik le automatikusan a

Ahhoz képest egyébként, hogy a világ
legfejlettebb négyütemű motorjának tart-
ják az RC45-ös Hondát, eléggé meglepő-
tem, hogy nem akart egyesben felmenni
egy kisebb emelkedőn, csak miután kipő-
gertem üresben. Nem tudom, szerintem ez
nem túlzottan realisztikus...

Játékmódok gyanánt a szokásosakat
kapjuk: tréning, gyakorlás, különálló hét-
vége, 14 futamból álló bajnokság és per-
sze network játék. Az egyes hétvégeken
belül a következő a menetrend: gyakorlás,

ne is álmódjunk, hogy esetleg tippeket ka-
punk az egyes kanyarokhoz – sokszor még
az sincs a pályák mellé írva, hogy hol, me-
lyik országban találhatók. Nincs továbbá
változó időjárás se. Csúpan akkor esik az
eső egyes pályákon, ha megfelelő nehé-
zségi szintet választunk. De talán a legel-
keserítőbb a "csúcs" megnyerés. Ha vé-
gigizadjuk a teljes idényt, a dobogó leg-
felső fokán mindössze egy gratuláció a ju-
talmunk, miután – ha van kedvünk – egy új
idénybe foghatunk.

Castrol Honda Superbike 2000
 FÁJLSZÓ: C:\Program Files\Castrol Honda
 KÁDÓ: 7H0K1E10101010
 WEB-TE: www.castrolhonda.com
 *WORLDLINE: megkérni

Ketijére
 Minimum: P166, 24MB RAM, 3D-kártya
 Ajánlott: P200, 32MB RAM
 3D-gyorsító: 3DFx, D3D
 Multiplayer: LAN, Internet

Kisajátosságok
 Játékosajánlás
 Szavaztatás
 Szavaztatás

Summa summarum
 Nem rossz motoros szimuláció, de az
 SBK World Championship azért lekorozza

végítélet
76%

Ez valami vice? Komolyan mondom, azt hittem, hogy milyen tisztelt főszerkesztőnk véletlenül rossz játékot adott tesztelésre. Képtelen voltam felfogni, hogy megjelenik 1999-ben egy autós játék, és nincs benne hardveres gyorsítás. Ráadásul mindezt az EA Sports követte el, mely cég amúgy egyáltalán nem a gyenge játékaíró híres. (Igaz, a NASCAR-sorozattal eddig sem remekeltek.)

A NASCAR Road Racing valami elképesztően anakronisztikus jelenség. Ha a grafikát nézzük, három évvel ezelőtti jelentek meg ilyen szintű játékok. Persze nem is csoda, hogy nincs szükség gyorsítókártyára, hiszen az engine nem mai darab. Az autók nem hogy krómozásnak vagy átlátszó üvegnek nincs nyoma, de még árnyékolást sem alkalmaztak rajtuk. S ami rosszabb: a játék szolgáltatással és opciói még szegényesebbek – valószínűleg még három évnél is régebbre kell visszatekintnünk, hogy valami hasonlót találjunk. Nincs karrier mód, se bajnokság. Nincs két- vagy többjátékos üzemmód, s tréninget vagy időmérő futamot is hiába keresünk. Egy dolgot tehetünk csak: önálló futamot indíthatunk egy adott pályán. A főmenüben a verseny azonnali kezdésén kívül csupán kvalifikációs köröket lehet kélni – már ha nem az utolsó helyről akarunk startolni.

A játék alkotói – mint ahogy Road Racing alcím is utal rá – nyilván a rendhagyó pályákkal akartak

Ha egy jobb verdát akarunk, legfeljebb annyit tehetünk meg, hogy bütykölünk a műszaki dolgokon (a Car Setup menüpontról meglepő módon nem feledkeztek el). Ha például kevesebb körös versenyt állítottunk be, nem árt, ha csak félig töltjük fel a tankot. Vagy ha ritkábban akarunk a depóba kiállni, kérhetünk keményebb gumikat.

A játék kevés pozitív tulajdonságai közül talán a legfőbb, hogy magyar nyelvű kézikönyvvel jelent meg. Ennek segítségével többek között megtudhatjuk, hogy mit jelent az a szép magyar



Ájnye, be szép is ez a város...



Ennyit a draftolás szépségeiről (de a guminyom se rossz)

ezúttal még videó-bejátszásokkal sem erősítette meg magát. A program nem jegyzi meg az időket,

kor elnézést kérek a lelkicsinyló szavaimért. Mert az biztos: egy régi játék "átfényezése" minden

AZ ELRETTENTŐ PÉLDA



Balra látható Pixelfallva nevezetes látványossága: a Nagy Üveghegy

a vásárlónak kedveskedni. A NASCAR-játékokat általában azért unja meg mindenki, mert csak unalmas körkörös (azaz ovális pályákon játszódó) futamokon lehet indulni. Ezért az alkotók úgy vélték, jobb lesz az eredeti NASCAR-pályákat kacskaringósabb, amolyan közúti helyszínekre lecserélni. Lelkesedésre azonban ettől függetlenül nincs okunk. Mert milyen pályák is ezek!? Ismét csak ócsárolni tudom a grafikát. Alig akad egy-két épület az út mentén, de ha látunk is párat, abban sincs köszönet. Valami gond van a méretarányokkal: az egyik helyen egy ablak akkora, mint két kanyarral arrébb egy egész gyáregépület...

Mondanom sem kell: ilyen pályákon nem valami nagy élmény az autókat vezetni. Mondjuk ha a tájak szuperek lennének, akkor se lenne túl izgalmas a verseny. Merthogy van 26 eredeti NASCAR versenyautó – csak hát minek?! A reklámoktól és a matricáktól eltekintve minden kocsi teljesen egyforma, azaz tölkindegy, melyiket választjuk.

(vagy inkább újmagyar) szó, amit amúgy valószínűleg csak Kőbuki tudna lefordítani – nevezetesen a "draftolás". Az már más lapra tartozik, hogy ezt a bizonyos draftolást (ami egy másik autó szélárnyékában való haladást hivatott jelenteni) a játékban nemigen tudjuk alkalmazni. A programozók

ugyanis meglehetősen furcsán oldották meg a szélárnyékokat: az ellenfeleink olyan vákuumot generálnak maguk mögött, mint egy Boeing 747-es: a draftolásnak rendszerint az a vége, hogy alaposan farba koccintjuk az előtünk haladókat. Még szerencse, hogy

többszörre csak a hajránál.

Merthogy az AI is igen gyenge lábakon áll. A teljes mezőnyt végigélvezhetjük (nehézségi szintet nem állíthatunk be), s csak az élen járókkal gyűlik meg a bajunk. A győzelem végül is azon múlik, hogy ki tud be-draftolni a célegyenesbe. (Elhúzni a mezőnytől képtelenség.)

A NASCAR Road Racinggel az a legnagyobb baj, hogy nincs semmi, ami ösztönözne minket a jó eredményre. Ha nyerünk, nincs semmi jutalom – az EA Sports



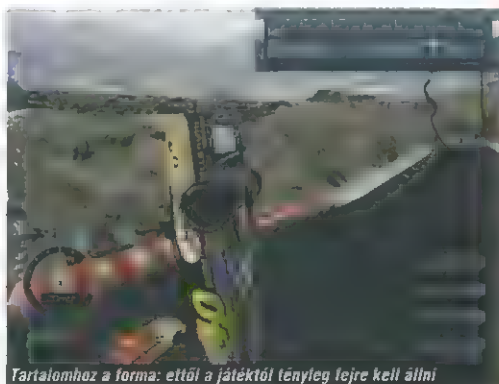
A győztes jól megérdemelt jutalma: egy felirat

nincs még highscore-lista sem. (A menüben a Load Game ne tévesszen meg senkit: ez csak egy idélet lehetőség, mellyel egy-egy "lefagyasztott" futamot lehet az adott ponttól folytatni.)

Szóval jól nemigen tudok mondani. Persze ha a fejlesztésnél az olcsóság volt a fő szempont, ak-

szempontból olcsó megoldás volt. A kiadónak ugyebár nem kellett "főlölegesen" programozókat fizetnie, a felhasználónak pedig nem kell drágább hardverbe beruházni. Ha ez így folytatódik, az EA Sports-féle NASCAR-szimulációkhoz még tíz év múlva is elég lesz egy P166-os...

V.Z.



Tartalomhoz a forma: ettől a játéktól tényleg fejre kell állni

NASCAR Road Racing
 FEJLESZTŐ: Electronic Studios/EA Sports
 KIADÓ: Electronic Arts
 WEBSITE: www.nasports.com
 MEGJELÉSE: megjelent

Ketycere
 Minimum: P133, 32MB RAM
 Ajánlott: P166, 32MB RAM
 3D-gyorsító: -
 Multiplayer: -

Köszönetek
 Látványosság
 Átszathatóság
 Szavatosság
 Zenebeltség

Summa summarum
 Ha autoversenyzésre vágysz, NE ezt a játékot vedd meg! (Csak végszükség esetén...)

végítélet
35%

Az EA Sports új futballszimulátort jelentet meg – bevallom, ez a hír engem éppúgy nem ért a meglepetés hírével, mint mondjuk az, hogy idén is lesz új FIFA, csak nem DQ, hanem 2000 sorszámmal. Az Electronic Artsnál szinte már tendencia, hogy szép sorban felvásárolnak mindenféle sportlicenct, ami csak egy csepp érdeklődésre tarthat számot a világ bármely tájékán, aztán elkezdik ontani a játékokat belőle. Tavaly így járt az angol, a német és a spanyol első osztályú fociliga is, aminek már be is értek első gyümölcsei. Az egyszerű szegény ember gyermeke azt gondolná, hogy nyilván csak újabb bőrűket akarnak az éppen aktuális FIFA-ról lenyúzni ezekkel a játékokkal. Szó se róla, a látszat ellenére az EA Sports sosem tett ilyet, de már kezd nagyon gyanús lenni az a sok focijáték.

Jelenet: most

00000000



élethűbb látványt kapjuk, ráadásul már kezdenek feltűnedezni az arcvonások is.) A másik nagyon eltalált dolog a stadionok kivétele: akik valamennyire ismerik ezeket, azok biztosan sikítani fognak a gyönyörtől, olyan csuda jól meg lettek csinálva. Sikoltózás egyébként is lesz, bár talán itt már nem az örömtől. Nem tudom ki hogy van vele, de szerintem FIFA-t igazából billentyűzetről jó játszani, amelynek kiosztása már a 94-es kiadás óta változatlan.

Most is

a bajnokságot és az FA kupát is megnyerték.) Utánanéztam – tényleg! Nagy taps a szerzőknek. Ha már a kupáknál tartunk: manapság már igazán elvárható egy focitól, hogy a barátságos és bajnoki meccseken kívül kupameccseket is játszassunk. Úgy látszik, az angol kupák és az

gú.) E módszernek ugyan több köze van egy szereplőjéhez, mint a való élethez, mindenesetre igen kellemes érzés, ha egy megturbózott játékosunk a következő meccsen szinte szárnyakat kap.

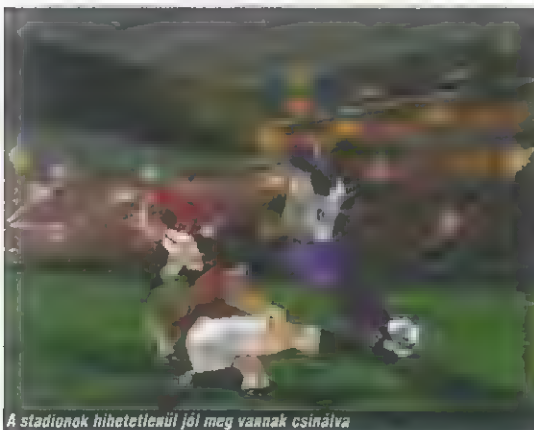
Gondolom a véleményem a fentiekből kiderült:

MAGYAR FOCI HELYETT

THE F.A. PREMIER LEAGUE STARS



Aki sokat cselez, az gyorsan eltűri a lábát



A stadionok hihetetlenül jól meg vannak csinálva

buzgón nyomtam a már megszokott ASDZXC-t – no effekt. A kezelőbillentyűk ugyanis beljebb költöztek négy sorral, mely csodás változást tényleg senki nem igényelt, lévén egyrészt szokatlan, másrészt kényelmetlen. Ugyancsak elmaradtak a FIFA ponttrükkjeiből ismert nyílak, amelyből a játékosnak legalább némi halvány elképzelése lehetett róla, hogy merre száll a labda (a Ctrl és az Alt azért még most is üzemel). Ennél jóval pozitívabb változás a visszajátzásoknál található: míg a FIFA-nál a standard kamerailátásból nézhettük vissza hat-nyolc dugóinkat, addig most a kamera mindig a legjobb látószögéből mutatja az eseményeket, akárha egy profi lassító vágná össze a Eurosportól. (El nem tudom képzelni, hogy csinálták, de nagyon jó.) Tök pontos, hogy nem változott a FIFA-játékok egyik jellemző hibája: az ellenfél

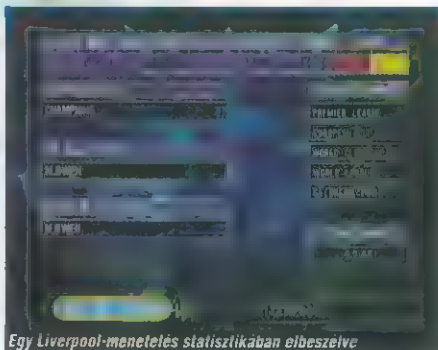
tek át senkit. Mint a neve is mutatja, az FA Premier League Stars az angol első osztályú ligába kalauzol bennünket, de merőben téved, aki azt hinné, hogy egy FIFA 99-et kap a Manchesterrel, a Liverpoolnal és társaikkal.

Kezdjük azzal, hogy ez szemlátomást nem a FIFA 99 engine-je – vagy ha az, akkor igencsak feltupírozták. Különösen az érdekesebb események után szokásos közeli kameraállásoknál látható, hogy a játékosok sokkal több poligonból vannak felépítve, és a textúrák is sokkal részletesebbek. (Jó, igaz, hogy még mindig úgy néznek ki, mint ha egy Mr. Muscle-reklámból léptek volna ki, a többi focihoz képest még mindig a messze leg-

kapusa néha rosszul dobja ki a labdát, amelyet egy szemfüles játékosunkkal kapásból behombázhatsz a hálóba (jó ez nem is hiba, inkább butaság – de nekem tetszik!) Szintén nem változott a riporterek tevékenységének minősége, ha csak nem abban, hogy már nemcsak azt regélik ékes angolsággal, amit amúgy is látnak a monitoron (ráadásul tökéletes időzítéssel – egyéb fociknál a narrátor néha 4-5 másodpercet is lemarad), hanem már sportújságíróként is működnek: meg lehetőségek elképzeltem, a Liverpool egyik meccsén egy szabadrúgás előtti szünetben az egyik bemozdó csak úgy mellékesen benyögte, hogy a Vörös Ördögök utoljára '76-ban dupláztak (vagyis

európai nemzetközi kupák licencét nem vette meg az EA (pontosabban: most még nem), mert ezeknek nyomuk sincs. Kupák azért akadnak bőven – csak éppen fiktívek, még nem is emlékeztek nek a valódiakra. A bajnoksággal párhuzamosan indulhatunk az Európa Kupában különféle kontinentális csapatok (német, spanyol, stb.) ellen. Ennek megnyerése után esedékes a World Club, majd a World League, amelyekben már amerikai csapatok is szerepelnek (brazíliai, argentinok – bár az azért kicsit meglepő volt, amikor valamelyik döntőjében a Washingtonnal hozott össze a sors...). A hab a tortán az EA Dream, ahol egykori híres játékosokból (Beckenbauer, Cruyff, Pelé, stb.) álló válogatott ellen kell mérkőznünk. Ez tényleg nagy poén (különösen azért, mert még könnyű fókuszon is csak vért izzadva lehet levágni őket), két dolog viszont nem tetszett: a holland van Basten valóban jó kis játékos volt a maga idejében, de bal oldali éknek talán beférhetett volna helyette az EA-csapatba egy bizonyos "Miszter Puszkasz" nevű úr; másrészt pedig az álmódontó megnyerése után a gép úgy dönt, hogy mivel megnyertünk mindent, nem is akarunk már tovább játszani – és jön a készítő lista.

Egy másik meglepő dolog a játékban, hogy egyfajta "menedzsor" is játszunk. Minden mérkőzés után csillagok formájában kapunk némi bónuszt a teljesítményünkért (a győzelemért pl. 25-öt, egy-egy gólerért 10-et, de bónusz jár a fair playért, a mérkőzés legjobb játékosáért és a klasszis gólerért is). Minden egyes játékosunk tíz önálló tulajdonsággal (cselezés, sebesség, lövőerő, stb.) rendelkezik, és ezek értékét 0-5 csillag jelzi bronz-ézüst-arany kategóriában. A bónuszcsillagokkal ezeket az értékeket növelhetjük. Egy bronz csillag egy bónuszba kerül, de ha már öt van, akkor a kategória ezüstre vált, és ezt növelni már több bónuszba kerül. Ha egy játékos mind a tíz tulajdonsága 5 arany csillagot számlál, akkor elérte a 100-as értéket. A csapatok mellett jelölt szám mutatja a csapat tagjainak értékéből számolt átlagot. (Viszonyításképpen: a standard Manchester 75-ös, az EA álomcsapat 92-es átlag-



Egy Liverpool-menetelés statisztikájában elbeszelve

le a kalappal az EA Sports előtt, hogy minden egyes játékaival túllép saját magán. Az azonban nem világos, hogy az ugyanezt tartalmazó, de csak németül megjelenő Bundesliga Stars és a spanyol nyelvű "Spanyolito Stars" vajon miért nem fért el egy pakettben együtt (angolul) az FA-

EA Premier League

EA Sports

KAO Electronic Arts

WEBSITE: www.ea.com

MCULENES: mculenes

Ketycere

Minimál: P233, 32MB RAM

Ajánlott: P-II 300, 64MB RAM

3D-gyorsító: Direct3D, 3Dfx

Multiplayer: soros, modem, LAN

Kutató

EA Sports

EA Sports

EA Sports

EA Sports

EA Sports

Summa summarum

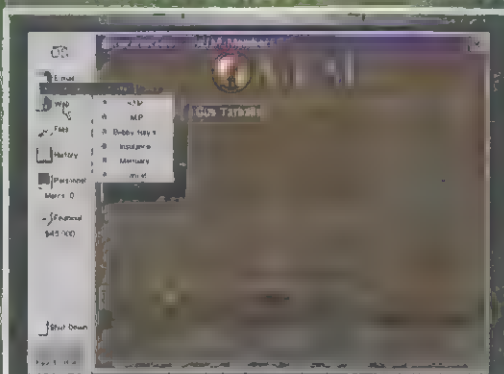
Az EA Sports megint remekelt, de több bajnoksággal tényleg jobb lett volna

végítélet

90%

Míg a Jagged Alliance 2-ben igencsak népszerűnek számítanak a kommandós témájúak: hol a második világháborúban fegyelműzük a gonosz tritzeit, hol elit rendőrségi alakulatokkal vesszük fel a harcot a terroristák, emberrablók és egyéb kétes alakok ellen. A népszerűségén nincs mit különösebben csodálkoznunk, hiszen bárki szívesen képzelte magát az akciófilmek szuperhősének szerepébe, akik rendszerint jönnek, látanak és győznek – tekintet nélkül az anyagi károokra.

Ujdonsült gazdái lelkesen nekifutnak ellenzékük, valamint a szkeptikus állampolgárok kiirtásának. Egy-egy ilyen hatalomváltás rendszerint hosszas polgárháborúba torkollik, amelynek alkalmával az ENSZ befennfartóinak (illetve ha van olaj az országban, akkor az USA csapásmérő légierejének) megjelenése szokott átmenetileg véget vetni. Átmenetileg. Enrico Chivaldori, Arulco hatalmától megfosztott egykori vezetője az átmenetnél jobban szereti a végleges megoldásokat, és ezért nem az ENSZ-hez fordul, hanem egy tapasztalt zsoldosvezérrel választ, hogy az egy kommandós alakulat élén hatoljon be az országba, szervezzen miliciákat az ex-államfőhöz hűséges polgárokból, és akarítsa el a trónbitorló Deirdanna királynőt és öröklendő társulatát. A kitalások nem túl jók, ugyanis – mint az az introhól kiderül – Deirdanna csapatai nemrég súlyos csapást mértek a



A modern zsoldosvezér a Netről szedi össze embereit és a fegyvereit

és a nyomukban maradó füstölgő romokra. A játék Jagged Alliance 2 a játékokban is valami hasonlóról lesz szó. Valami hasonlóról és mégis másról, mert ugyan a szuperhősök itt is szuperok lesznek, meg hősök is, csak nem makulátlan, fényes páncélú lovagok fogják valami eszmei vagy erkölcsi ideológia szolgálatába állítani fegyvereiket, hanem kissé gatlástalan üzletemberek. A játék hősei ugyanis zsoldosok, akik a maguk módján ugyan nagyon tisztelik a jó ügyek megszállottjait – mindazonáltal kizárólag annak a szolgálatába állnak, aki megfizeti őket.



Nem kell mindenkit azonnal fejbe lötni: vannak szövetségeseink is

A történet egy Arulco nevű, fikatív kis országban játszódik, ami egyébként lehetne bárhol Afrikában, Dél-Amerikában vagy akár Kelet-Timorban is. Az ilyen eldugott helyeken lévő "fejlődő" országok közös sajátossága, hogy a politikai hatalom elég sűrűn cserél gazdát, és ennek

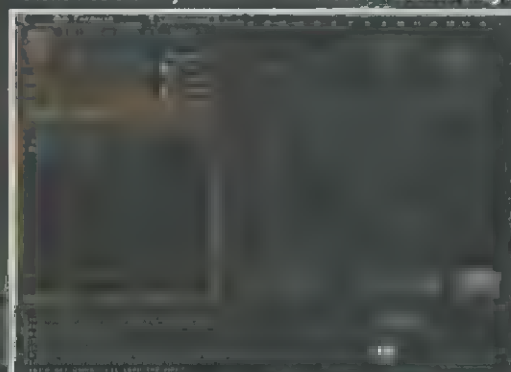
gerillák legfontosabb bázisára, Omertára, ahonnan tüleklőkről nem érkeztek híradások. Mindenesetre a prágai Petrinska Kavarna nevű vendéglátóipari egységben találkoznak megbízóinkkal, aki kezdő költségeinkre átnyújt nekünk 45.000 dollárt és további sok szerencsét kíván országunk visszaszerzéséhez. (Mondjuk a Sirtechnél talán le vannak maradva egy-két brossúrával, mert igen komoly Lenin-plakátok ékesítik a házfalakat, de persze kieszre nem nézünk.)



Nézd már a pimaszt: fesztet rakott a fán!

A korral haladó zsoldosvezér persze már nem a kikötői szedi össze rettenetes árakért felhasználna a technika újabb keletű vívmányait, és az Interneten kereszti fel a legújabb híreket. Egy új játék után rögtön a Netre keressük a képernyője elkerülünk. Az e-mailben egy-két régebbi levélkét találunk a Netről, továbbá egy még olvasatlan e-mailt egy polgári hírszerző szervezettől, amelynek attachmentje egy általános leírás a földrajzi, gazdasági, politikai és társadalmi vonatkozásairól. Ezt a fájlt letöltjük és csemegezzük fel. Ugyeszerint a megbízóink hónapokkal ez előtt meghalt, de ez ne zavarjon senkit, hiszen halott léte viszonylag sok pénzt fizetett nekünk az imént. A küldetések vagy az egyes szektorok elfoglalása után nem árt mindig bekukkantani elektronikus postaládánkba, ugyanis az állítólag jobbleltre szenderült megbízóink folyamatos e-mailekkel lát majd el bennünket.

A Web-menüben különféle bookmarkok segítségével minden honlapot meglátogathatunk, amire csak egy zsoldosvezérnek szüksége lehet. Kérdjük rögtön az AIM (a zsoldosok nemzetközi szövetsége) site-jával, ahol a szövetség történetének és szabályzatának ismertetése



Omerta megvalósul, már támadhatjuk is a repteret

mellett megtaláljuk az éppen munkanélküli zsoldosok listáját (az éppen elfoglaltaknak pedig üzenetet lehet hagyni). A listát bizonyos tulajdonságok alapján (ár, tapasztalat, stb.) alapján lehet csökkenő/növekvő sorba rendezni, a fotóikra kattintva pedig megjelenik a személyi kártyájuk. Itt rövid életrajz és az egyéni felszerelés listája mellett a zsoldos tulajdonságait is szemügyre vételezhetjük, három csoportra vannak osztva. Az első oszlopban találjuk az egyéni adottságokat (egészség, ügyesség, erő); a második oszlop első oszlopja a tapasztalati szint; a többi pedig a speciális képzettség. Utóbbiból négy van, és egyes felszerelések használatára vonatkozik. A nevük magukért beszél: céllovás, szerelés, robbantás és elsősegély. A tulajdonságok a zsoldos tapasztalatának megfelelően folyamatosan fejlődni fognak, leszámítva a nulla értékűeket. Zsoldost bérelhetünk egy napra, egy és két hétre. A játék folyamán összesen maximum 18 emberünk lehet, de mivel kezdésnél még relatíve szegények vagyunk, egyelőre elég lesz három zsoldost a fotójára kat-

Alul a Neten a zsoldosvezér linkje vezetnek egyből fontos hírekre és. Kezdetben Bobby Ray virtuális fegyverkereskedése még kikapcsolás alatt van, de hamarosan megnyitja kapuit, és itt az egyre bővülő választékban kedvünkre vásárolhatunk majd fegyvert, löszert és egyéb speciális felszereléseket. Egy másik link a lemet-

kezési vállalkozóé, ahol csodálatos temetéseket rendelhetünk virágosóval, hamvasztással, toronyórával-lánccal – kicsit morbid, de poén. A biztosítási brókerknél természetesen biztosítást köthetünk, ugyanis a zsoldosoknál fennáll az a szakmai ártalom, hogy alkalmasint belehalnak a munkájuk gyakorlásába. Ez nem életbiztosítás (azt kössék meg ők a fizetésükből!),

hanem egyfajta kockázati előfordulhat, hogy mondjuk egy hétre béreltünk, de már az első órában a fűbe harap. Mivel a pénzt előre kifizettük neki, a zsold többi része kibójtott pénz volt. Ilyen esetekben a biztosító fizeti a kárunkat. Egy másik fontos site még az IMP új szolgáltatása, a személyi profil, amely egy egyfajta mókás IQ-teszt alapján profilkal generál az egyéniségünknek legjobban megfelelő zsoldosról.

A ZSOLDOSVEZÉR HARCBA JÖN!

A laptop kikapcsolása után megjelenik a stratégiai képernyő. Jobb oldalon látjuk Arulco 256 szektorra osztott térképét, bal oldalon pedig zsoldosaink lista-



ját. A szektorok között kedvünkre mászkálhatunk ide-oda (a legtöbbje egy-egy új küldetésnek felel meg), és harc közben is hármukor visszalephetünk ide. Zsoldosainkat több csapatra is osztjuk, amelyek különböző szektorokba is mehetnek. (Első célunk az omertai gerillabázis lesz.) Miután a kívánt célpontot a zsoldosoknál kiválasztottuk, csak egyszerűen rá kell kattintanunk a jelen-

Jól emlékszem még, amikor úgy öt évvel ezelőtt megjelent a Looking Glass remek "szerepjátéka", a System Shock. Volt, akiben a grafika hagyott mély nyomokat – elvégre az első teljesen 3D-s játékok között jelent meg – mások a történetről olvadtak el és ragadtak a monitorra hosszú napokra. Persze ezen nem lehet csodálkozni, hisz a cyberpunk szerepjátékok kedvelőinek igen kevés jó játék jelent meg az elmúlt sok-sok évben – valamikor réges-régen a Neuromancer nyitotta meg a sört, és azóta a szerepjáték-történelem viharában talán csak a System Shock neve maradt fent. És most itt van a második rész, a kor hardvereit kihasználó 3D-s grafikával, vérfagyasztó hangokkal és hihetetlen atmoszférával.

42 ÉV MEGVÁRT

42 év telt el azóta, hogy SHODAN, a TriOptimum vállalat Citadel urbázisának mesterséges intelligenciája ráébredt arra, hogy ő akár egy virtuális Isten szerepét is betöltheti, és módszeresen elkezdte az emberi faj felszámolását. Tervét a bázison maradt utolsó túlélő, egy hacker (természetesen ez volt a játékos) hirtelen keresztül, aki végigküzdötte magát a parancsnoki hidig, ahol feltört a SHODAN-t, és elpusztította a virtuális térben. Az eset hallatán több emberjogi szervezet is felkapta a fejét, követelték a nagyvállalatok működésének korlátozását, és ennek érdekében megalkotották az UNN emberjogi szervezetet. A UNN-nek csak formális hatalma volt, nemigen tudott beleszólni a vállalatok működésébe. A TriOptimum vállalat 2112-ben kifejlesztette FLT hajtómozgatót, mellyel túlélték a fénysebesség határán, és felszerelték Von Braun űrhajót vele. A

UNN-nek persze nem tetszett, hogy ekkora ellenőrizetlen hatalom kerül a TriOp kezébe, és a Von Braun-t első útjára elkísérte a Rickenhacker romboló. Itt lépünk be mi, játékosok a történetbe, amikor kómából ébredünk a Von Braun fedélzetén, ahol valami nagyon megváltozott...

Amint a játék folyamán kiderül, a Von Braun nem csak a FLT hajtómozgató miatt érdekes a TriOp-nak, hanem kisérletek miatt is. A Tau Ceti 5 bolygóról származó szerves anyagot akarták

tak, és a mutáns emberek és majmok kiirtották a hajó legénységét.

Úgyhogy mindenki készüljön fel egy kihalt űrhajóra, ahol a számítógépek csipogását olykor megtöri egy-egy artikulálatlan hang, melynek gárdája csavarulcsot vagy shotgunt lőbálva botorkál felénk. Ha épp nem mutáns csimpánzok vinnyogása fagyasztja meg ereinkben a vért. Ez a vérfagyasztódsi nem vicc, a játék hangjaitól olykor kiver a víz, az első alkalomkor amikor meghallottam a távolban egy majom hangját, sokszorosára ment fel a pulzuszom. (Talán ennek köszönhető, hogy az első System Shock 2 utáni éjszakai majmokkal és kihalt folyosókkal aludtam.) A játék használja az SBLive EAX támogatását, úgyhogy a helyszínek megfelelő hangok fogadnak mindenhol, ha negy hangszórónk van, akkor teljes

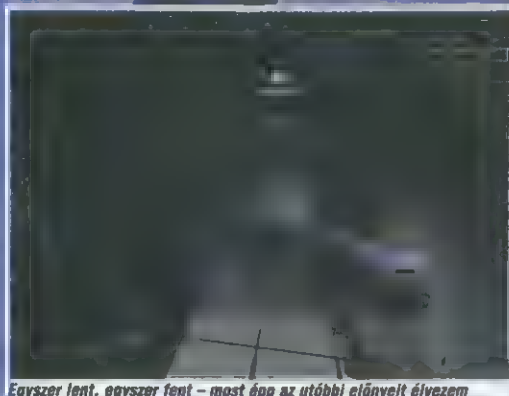
gyógyítják magukat, megbénítják a biztonsági rendszert, pajzsot vonnak maguk köré, és még sorolhatnám. Aki a klasszikus szerepjátékokban a varázslókat vagy papokat szereti, annak be fog jönni ez az osztály. Ha kiválasztottuk, hova kerülünk, következnek a gyakori küldetések, szám szerint három, melyekben más-más tulajdonságunkat növelhetjük. Ha ezzel is megvagyunk, akkor kezdődik a játék.

FEJVELEK

A Half Life-hoz és a többi FPS-hez szokott játékosnak nem lesz radnak, mire megismeri a System Shock stílusát. A játék stílusát jól jellemző, hogy a játékos nem találja meg a fegyvereket és a tárgyakat, hanem van tömege. Úgy érezzük, hogy a játékban csak egy csomó



Itt még nyugi van: a droidok nem rotnak ránk, sőt, az egyik makarénát táncol az ablak mögött (a szomszéd teremben)



Egyszer lent, egyszer fent – most épp az utóbbit élvezem

gőrcső alá venni, de a dolog másképp sült el: az intelligenciával rendelkező baktériumok gyilkos mutánsokká változtatták azokat, aki csak kapcsolatba került az anyaggal. A fedélzetre hozott 150 csimpánz szervezetébe is bejuttatott valahogy a baktérium, amitől a majmok elkepesztő pszionikus energiához jutottak, elkezdtek egymással kommunikálni, megjegyezték a cellák kódját és kiengedték egymást. A kísérletek így hamar kudarcba fullad-

3D-ben.

A hangokhoz méltó grafikával találkozunk a játékban, a Looking Glass a Thiefben használt motort használta fel, mely tökéletesen bevált. A helyszínek kellemesen részletesek, szinte minden falfelületen villódzik valamilyen monitor, dobozok, asztalok, berobbant falak és rengeteg hasonló látványosság teszi változatossá a játékot. A grafika – és egy kicsit az egész játék is – kicsit a Half Life hangulatát sugallja, ami persze dicséret jelző ebben a műfajban. A modellek azonban nem méltóak a környezethez: elég kevés poligónból vannak összerakva az ellenfelek.

MI AZ

A játék indulásakor nem rögtön a Von Braunra kerülünk, hanem kialakíthatjuk múltunkat (nevezniük karaktergenerálásnak), és megtanulhatjuk a játék irányítását. Nagyon hasznos végigjárni a játék által felkínált tréning pályákat, ahol megtanuljuk használni a pszionikus képességeinket, megtanulunk hackelni és harcolni. A karaktergenerálás egész interaktív a játékban: ki kell választani, hogy melyik "kaszt" tartozunk. A Marinesek erőssége a fegyverhasználat, minden fegyver használható velük. Hátrányuk, hogy a veszélyes helyzetekből, csapdákban nem tudnak ésszel, csak tüzerejükkel kikerülni, aminek sokszor isszák meg a levét. A Navy kaszt erőssége a lojtórés, ők remek hackerok – a csapdákat, biztonsági rendszereket pillanatok alatt szétverik. Úgyesen osónak, de ha észreveszik őket, komoly bajba kerülhetnek, ha gyengék és nincs jó fegyverük. Special OPS/OSA a legérdekesebb csoport, ők a pszionikusok: pszí-energiájukkal támadnak,

mi sze- ren- csével hozzájut- hatunk pisztolyhoz és shotgunhoz. A fegyverek használatához azonban szakértelemre (nem egy fegyvernél megfelelő testi tulajdonságokra is) szükség van, így jól meg kell gondolnunk, mely fegyvereket tartjuk magunknál, és mely tulajdonságainkat fejlesztjük. A harcokra érdemes odafigyelni, a löszereink rendszerint kevés, az újratöltés sok ideig tart, a fegyver pedig hamar kopik. Sokkal jobban járunk, ha kiválasztjuk a megfelelő löszertípust (sok fegyverhez van normál, személyelleni és fémfelület-elleni löszer), és egy-két célzott lövéssel terítjük le az ellent. Lövéseink pontosságát tovább javítja, ha magasabb a szakértelmünk az adott fegyvertípushoz, valamint az is előnyt jelent, ha megvizsgáljuk a tettek szerveit, ugyanis ebből rájövünk, hogy hova érdemes lőni, s ez az



Na, erre nincs idő! Harc közben kinyitni a tárgylístát gyakorlatilag egyenlő az öngyilkossággal

ismeret 25%-al javítja a célzásunkat. A fegyverek nagyon gyorsan kopnak, ez nem azt jelenti, hogy el kell őket javítani – megfelelő javító és karbantartó tulajdonság esetén kijavíthatjuk



A XXII. század művészete. A kepen a festményt és alkotóját együtt láthatjuk

A játék négy kategóriába sorolja képességeinket: fizikai, technikai, fegyveres és pszionikus csoportokba. A játékmenet nagyon kiegyensúlyozott, szóval észnél kell lenni mely tulajdonságainkat fejlesztjük. Nagyobb erővel közelharcban nagyobb sebziünk, és több cuccot bírunk magunkkal vinni. Az élet-erőnk száma állóképességünk függvénye, a kibernetikus képesség a hackelés, javítás, karbantartás esetét javítja

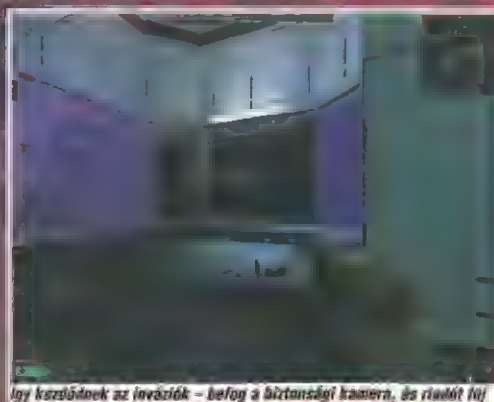
S RENDSZERHIBA SHOCK 2

Ugyanígy nehéz eldönteni, hogy a hackelés, karbantartás, javítás, buherálás vagy a kutatás szakértelem fog a játék előrehaladtával nagyobb előnyt biztosítani. Jónagam hosszú percekkel időztem a konzolok előtt, hogy eldöntsem, mire költöm a cyber moduljaimat, de általában nem bántam meg a választást, s minden választott tulajdonságot ki tudtam aknázni a játékban. Apropos, fejlődés! Az űrhajó különböző részein vannak konzolok melyekkel a fizikai, technikai, fegyveres és pszionikus képességeinket javíthatjuk. Ezeknek a használatáa cyber modulokba kerül, amiket egy-egy reszküldetés befejeztével kapunk, vagy elrejtve találunk. Van egy ütődikféle konzol is, ahol oprendszer kiegészítéseket tölthetünk fel az agyunkba, például javíthatjuk agyunk célzóközpontját, növelhetjük ellenállásunkat a sugárzás és savak ellen, gyorsíthatjuk lépteinket, néhány ponttal javíthatjuk életerőnket. Összesen négy OS upgrade lehetőségünk van, úgyhogy érdemes jól végiggondolni, mihez ért karakterünk, mik a céljaink vele, és ehhez milyen OS-t választunk. Az OS-eken kívül egyéb szoftvercsomagokat is találunk, melyekkel hackelési, buherálói, karbantartói képességeinkön javíthatunk.

A hackelést – legalábbis a játékban – nem kell valami bonyolult folyamatként elképzelni, főleg a kibernetikus tulajdonságunkon, hackelési képes-

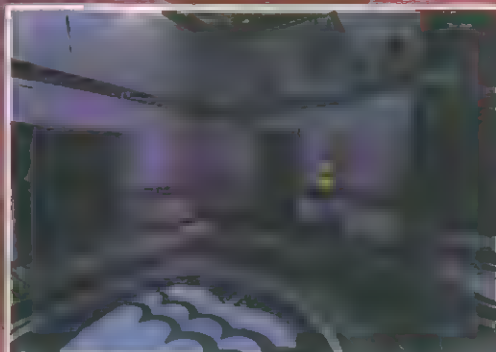
ségeinkön múlik a siker. Amikor egy biztonsági konzolhoz vagy ládához nyulunk, előtűnik egy kis panel négyzetekkel, melyek közül néhány piros szegelyű. A pirosak piszkálásának sikere képzettségünkön múlik: ha nem dobjuk meg a száralékunkat, akkor a láda felrobban, a biztonsági rendszer aktiválódik, stb. A készítő minden apróságra gondoltak: a játékban pl. megtalálható egy aknakereső és egy mászkálós játék, amiket hatos szintű hackelési képességgel feltörhetünk.

A psi képesség használata nagyon hasonlít a varázsláshoz – varázspálca helyett egy psi-kisülő bottal rohangálunk, s "varázslatokat" pedig az imént említett konzolokból vehetjük. Összesen 35féle "varázs" közül válogathatunk, de egy-egy új szint elsajátítása koraszűzön sok cyber modulba kerül, úgyhogy jól gondoljuk meg, mit fejlesztünk magunkon. A cyber modulokon kívül van még



Egy kiszűzőnek az inváziók – befog a biztonsági kamera, és rögzíti raj

egy fizetőeszköz, a nautines. Ezekből akkor fogy, ha egy kísérőgépénél vásárolunk (lőszert, italt, ételt), vagy ha valamit javítunk, karbantartunk, sőt még hack-elésnél is fogy. Szerencsére ebből több van, mint a cyber modulokból. A játékban rengeteg tárgy fordul elő, ezek megismerése a játék igazi élvezete. Remek implantátumokat lehet például találni, melyekkel ideiglenesen javíthatjuk képességeinket.



Egyelőre csönd honol, de a falakat elborító féregmasszáknak semmi jóval sem kecsegtetnek



Többször körülnéztem, de nem találok a fejhez való testet



Shotgun dörren, hüvely roppan, a gonosz mutáns pedig padlót fog

Akik szeretik a RPG-eket, azon belül is a cyber beütéseket, azokra emlékeztetés napok várnak. A mutánsoktól és hullaktól hemzsegető űrhajóban kicsit magányosan érzi magát az ember (nem úgy, mint a Half-Life-ban), de a folyamatosan érkező hűgus e-mail üzenetek, a hajón található loggerek valamenyire feledtetik magányunkat. A játék hangulata összességében kiváló, grafika, hangok – mindegyik helyén van. Aki szerette az első részt, annak nem okoz csalódást!

Gáspár

fegyvereinket, sőt, ha buheráló képességünk is van, akkor apróbb módosításokat végezhetünk rajtuk. Ez megnöveli a fegyver tüzejét, a tár méretét, vagy például gyorsabban cserélhető a tár. Az arzenál igen széles, megtalálhatóak benne a klasszikus fegyverek, mint például pisztoly, shotgun, géppisztoly, gránátvető, és rengeteg fegyver-különlegesség. Van a Csillagok Háborújába illő lézer pisztoly és lézert kard, nukleáris ágyú és mező-generátor, mely láthatatlan falat emel üldözőink előtt. Kicsit deja vu-érzésem volt, amikor meg láttam az idegen bolygóról származó féreg fegyvereket: ilyen bio-hibrid cuccokkal a Half-Life-ban találkoztunk utoljára.

System Shock 2

FEJLESZTE: Latham, Glass

MAJÓ: Electronic Arts

WEBSITE: www.ea.com

TELEFON: 06-1-444-1111

Kategória

Minimum: P200, 32MB RAM

Ajánlott: P-II 300, 64MB RAM

3D-gyorsító: D3D

Multiplayer: soros, LAN, Internet

Kiegészítők: Sound Blaster

Értékelés: 92%

Értékelés: 92%

Értékelés: 92%

Értékelés: 92%

Értékelés: 92%

Értékelés: 92%

Értékelés: 92%

Értékelés: 92%

Értékelés: 92%

Értékelés: 92%

Értékelés: 92%

Értékelés: 92%

Értékelés: 92%

Értékelés: 92%

Értékelés: 92%

Értékelés: 92%

Értékelés: 92%

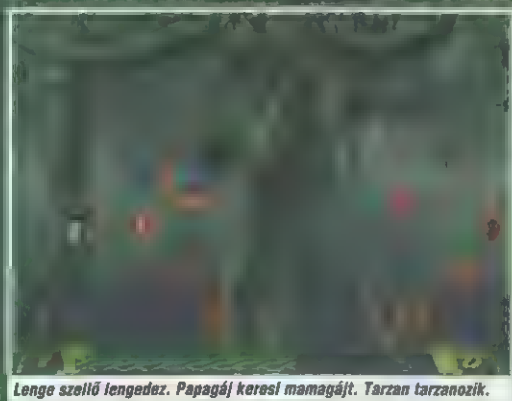
Értékelés: 92%

Értékelés: 92%

Értékelés: 92%

92%

Ha az most egy hangos újság lenne, akkor stilszerűen egy jellegzetes üvöltéssel kezdeném a mondandómat. Elég egyetlen artikulálatlan (vagy legalábbis annak tűnő) hang, s máris mindenki tudja, hogy Tarzan, az őserdő fia megérkezett. Az ősrégi hős, aki az utóbbi időkben már csak egy mentőcsók reklámjában bukkant fel, ismét reflektorfénybe került. Persze immár nem a Johnny Weissmüller fele "fekete-fehér" Tarzanról van szó: a jól ismert figurát a



Lenge szellő lengedez. Papagáj keresi mamagáját. Tarzan tarzanoszik.

Disney választotta a legújabb superprodukciójához.

PLATFORMA-1 A DZSUNGEL

A Disney-nél úgy tűnik, nem tudnak elszakadni a hagyományos "fuss és ugrálj" műfajtól, amde mentesükhöz legyen mondva, hogy a jól bevált sémát mindig a lehető legszebb köntösbe öltöztetik. Tarzan kalandjai gyönyörű, a kor követelményeinek megfelelő háromdimenziós környezetben

elevenednek meg, s történiük minden úgy, hogy a háttérnek maximálisan a film színvilágát tükrözik. Mintha csak benne mászkálnánk a filmben.

Bár látszólag térben barátságosnak tűnik, tulajdonképpen rögzítve vannak az útvonalak azaz a játékmenet megmaradt egy síkban. Az őregebb játékok valószínűleg már asszociáltak is: a Pandemoniumban lát

hattunk hasonló megoldást. Fuss folyamatosan jobbra, ugráld át az akó-



Noha a mozi-bemutató még egy kicsit



Ifjú dzsungelfi abszolút nem keresi molett elefánthölgyek társaságát. Jelige: Pucolás!

ndébb van, az előzetesek alapján abban már most biztosak lehetünk, hogy a cég jó szokásához híven ismét a legfejlettebb animációs technikákat használták. A Disney másik jó szokása, hogy minden filmjéből valamilyen játékadaptáció is születik, s ezek a játékok majdhogynem veteksznek a filmekkel – már ami az adott hardver-korlátok között a látványosságukat illeti. Az Aladdin, az Őrszlánkirály és a Herkules után tehát megint egy színvonalas platformjátékot üdvözölhetünk.



Az őrszlánú orrán szaro van. A hátán pedig úgy tűnik, hogy egy dühöngő

dályokat, gyűjtsd a bónuszokat, s érdd el a célt: ennyi a lényeg. A játék egyszerű, ami viszont nem hiba, hiszen gyerekeknek készült.

A film eseményei rajzfilmbetétekkel összekötve 13 pályává lettek áttörve. Tarzan irányítását először gyermekkorában vehetjük át, majd átélhetjük néhány ifjúkori kalandját, míg végül találkozunk majdani kedvesével, Jane-nel, illetve összetűzésbe kerül a gonosz Claytonnal és vadászóival.

A dzsungelben való közlekedésre igen bő repertoárból válogathatunk. Megkapaszkodhatunk a sziklák szélén, felmászhathatunk bizonyos fákra vagy falakra, egyes ágakon vagy köteleken függesszkedve is haladhatunk, továbbá az ugrabugráson kívül természetesen "tarzanoszhatunk" is: liárról liárra, ahogy kell. A kuszónövények persze fel is lehet kapaszkodni. Hősünk



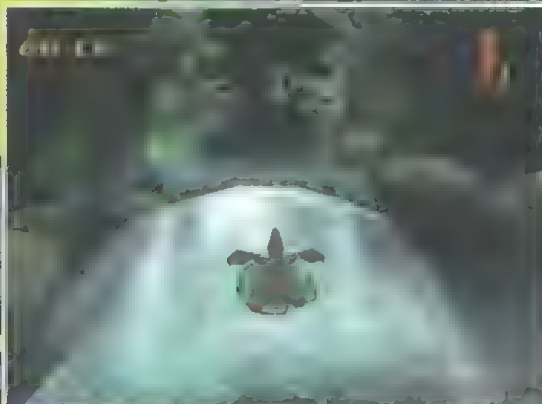
Egy komolyabb ellenfél: az egyduc. (Ha kettőn lennének, párdúcna is hívhatnák őket)

szét a vadászok táborában a ládák is. Tarzan alapvetően békés figura, magyarázó szó szoros értelemben vett fegyvere nincs. A dzsungelben azonban rengeteg vad mosómedve, veszélyes sas és szemtelen pávián akár neki rosszat, sőt, még a békák sem hagynak neki békét. Az ellenséges állatok gyümölcsökkel lehet megdobálni – közönséges sárga gyümölcsből szerencsére teli van Tarzan zsebe. Felszedhetünk továbbá hathatósabb muníciót, amit aztán külön

összes éppen látható ellenféltől megszabadulhatunk. A gyümölcsöket magasan hajlíthatjuk, avagy alacsonyan ejthetjük. (Vannak egyébként narancssárga gyümölcsök is, melyek azonban nem a tüzérökre vannak hatással, hanem a maximális energiánkat növelik.)

A dobálózáson kívül akár közelharcba is becsatlakozhatunk, de csak azután, hogy találtunk egy kihagyott követ. A késsel szúrhatunk és vágathatunk is.

MÉLYÉN

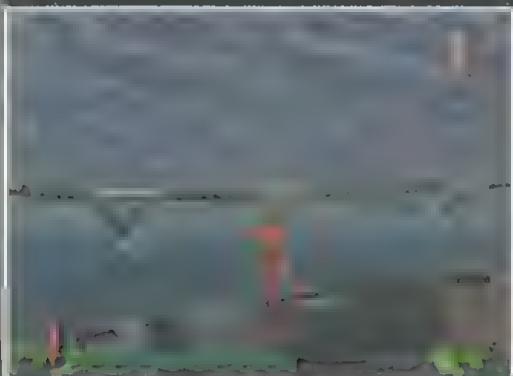


Mint látható, gorillák nemcsak a kőben vannak, hanem lapulevelén is



Mint látható, gorillák nemcsak lapulevelén vannak, hanem a tábortáborban is

Az alapvető szabályokat Tarzan emberszabású barátja, Terk, a gorilla ismerteti az első két pályán, aki akkor jön elő, amikor felvesszünk egy majom-fej ikont. Először a banánkötegekre hívja fel a figyelmünket, melyekkel – mily meglepő – az erőnlétünket frissíthetjük fel. Következően egy lepke mellett találkozunk vele: a lepkek lesznek az ellenőrzési pontok, amikhez életvesztés esetén visszakérülünk.



Ha minden kötél szakad, akkor Tarzan mindjárt lepottyan a fedélzetre

Majd később sorra magyarázza a többi dolog jelentését is: a különböző betűkből Tarzan nevét kell kiraknunk, a rajzokból pedig minden pályán négy darabot kell összeszednünk. Ha megvan

mind a négy rajz, a kijárat megtalálása után (amit egyébként Jane napernyője szimbolizál) bónuszpályákra kerülünk, s plusz pénzt gyűjthetünk. A jutalom-szinteken a gyümölcsök felvételével az időlimitet tolhatjuk ki. Majd elfelejttem a lényegét: az érmékért – amiket úton-útfélen találhatunk – extra életet kapunk. Egy élet 100 tallerba kerül. A legtöbb pályán tehát oldalsó irányba kell haladni, s tulajdonképpen csak a helyes út megtalálása a feladat, ami nem túl nehéz. Elágazásokat mindössze az olyan részletek jelentenek, mint hogy választhatunk: egy fatuskó fö-

lött vagy alatt menjünk el – s ha vannak is rövid "zsákutcák", azok általában egy-egy tárgyhoz vezetnek. A bónuszpályák ezzel ellentétben olyan speciális helyszínek, ahol nem oldal-

egyszerűen a fák kergén szörfözök – mit ne mondjak, elég vastag bőr lehet a talpán... Az össze-vissza kigyűző fatörzson a sebesen közeledő ágak elöl kell lehajolni vagy elugrani. A végkefelet felé nagyon szép az óceánon hanykolódó hajó is – ez szintén egy teljes 3D-s pálya. Néhány elszabadult lada csúszkal a fedélzeten, melyek bár veszélyt jelentenek, a hasznukat is vehetjük. Amikor rövid ideig "megnyugszanak", elrugaszkozhatsz rájuk magasabbra. "Matrózként" az első dolgonk a hajóدار beindítása, ugyanígy egy lada zárja el az egyik oldalon a hajóhidat. A Claytonnal való küzdelem szintén egy különleges pálya: vele egy kisebb torony tetején merközünk meg. Arra kell vigyazni, hogy amikor célzó a puskájával, azonnal hajoljunk le.

Persze Tarzannak nem csak ellenségei vannak, egyes állatok már kezdetektől fogva segítenek: nagyobbak ugriani (mint egy gumiagyúró) nem csak bizonyos virágokról lehet, hanem a

négy lábú növényevők hátról is. Tan-tor, az elefánt még több szerepet kap. Egy ízben őt kell megölvögnünk, majd eltáporunk vele a vadászok felszerelését, illetve kikerülnünk a csapdáikat. Tarzan legközelebbi barátai pedig külön pályákon vállalták a főszerepet. Terkkel, a gorillával a vadászok táborában garázdálkodhatunk, Jane irányítását pedig akkor vehetjük át, amikor éppen a páviának elől menekül. Igaz, Tarzan hamarosan megmenti, s a pálya második felében már kettesben csúszkálnak egy hosszú farönkön – ennek a csúszkálás helyszínének az különlegessége, hogy Jane a napernyőjét kinyitva pajzsot vonhat a szemből támadó páviának ellen.

Nos, akkor jöjjön az értékelés. Technikailag a játék kifogástalan. Csofás, ahogy fények szűrődnek be az őserdő lombjai között, s mindenütt felröppenő trópusi madarak töltik meg élettel az erdőt – a program egy gyorsító kártyával simán hozza a konzolos platformjátékok színvonalát. Mindeközben a hangszórók sem tétlenkednek: tipikus erdei zajok hallatszanak, s a lepkeket elhagyva Tarzan sosem felejt el jellegzetes "szignóját" hallatni. Nekem mindig is tetszettek a Disney-játékok, de meg kell mondjam, ennek ellenére pénzt nemigen adnék ki rájuk. A Tarzannal ugyanaz a gond, mint például az emlékezőes Aladdin játékkal: nagyon szép, de nem elég tartós. Olyan problémánk legalábbis biztosan nem lesz, mint a néhai úszóhajónak, aki a sok Tarzan szereptől még civilben is az őserdő fiának képzelte magát. Tapasztaltabb játékos nagyjából annyi ideig élheti át Tarzan szerepét, mint a moziban – márpedig egy mozijegy és a játék ára között igen csak érzékelhető a különbség. A pályák túl egyszerűek és könnyűek, minnek eredményeképpen ezt a játékot csakis ifjabb korosztályba tartozóknak érdemes megvásárolni.

V.Z.

Tarzan

Egyedi 3D-s grafika

KAI O. és egy interaktív

WEBST. www.us-nyr-interactive.com

REGLÉS: meglepetés

Kétszín

Minimum: P166, 24MB RAM

Ajánlott: P200, 32MB RAM

3D-gyorsító: 3DFX, D3D

Multiplayer: -

KARAKTER: 3D-s animáció

KARAKTER: 3D-s animáció

KARAKTER: 3D-s animáció

KARAKTER: 3D-s animáció

KARAKTER: 3D-s animáció

KARAKTER: 3D-s animáció

KARAKTER: 3D-s animáció

KARAKTER: 3D-s animáció

KARAKTER: 3D-s animáció

KARAKTER: 3D-s animáció

KARAKTER: 3D-s animáció

KARAKTER: 3D-s animáció

KARAKTER: 3D-s animáció

KARAKTER: 3D-s animáció

KARAKTER: 3D-s animáció

KARAKTER: 3D-s animáció

KARAKTER: 3D-s animáció

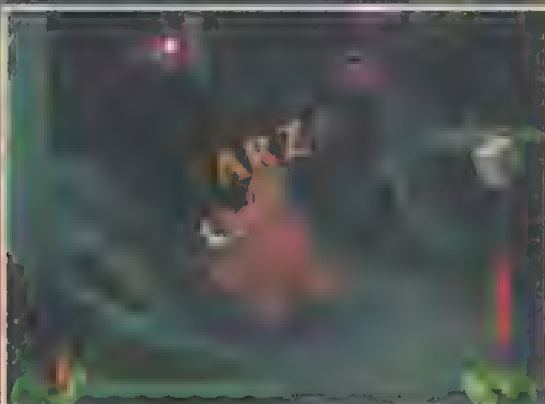
KARAKTER: 3D-s animáció

KARAKTER: 3D-s animáció

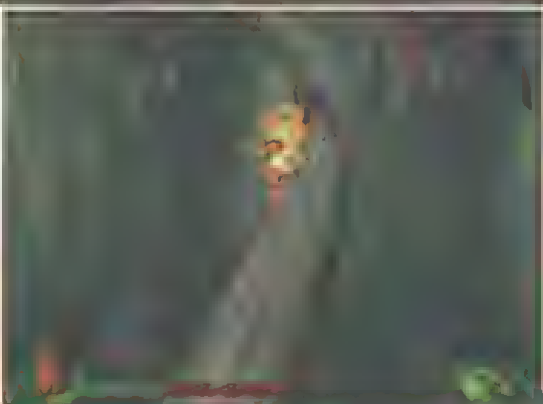
KARAKTER: 3D-s animáció

KARAKTER: 3D-s animáció

KARAKTER: 3D-s animáció



Ha jól látom, a T betűt elfelejtettem felvenni, és az elefánton nincs rükréc



A Tarzan-Jane páros titkos fegyvert vet be a páviának ellen

végítélet

80%

CSITTI!

HEAVY GEAR 2

Myonjuk le a "-." billentyűt, mire bejön a kommunikációs panel, és azon vihetjük be az alábbi kódokat:

SET CAM1: Isten mód
SET MISSION: Automatikus
szen teljesítő lesz a szirt

CSITTI!

HIDDEN & DANGEROUS

Bármikor csak simán gépeljük be: IAMCHEATER és máris aktívává lesz a csatlós-mód. Utána a játék közben bármikor kipróbálhatjuk az alábbi kódokat. Minden helyesen bevitt kódot egy kis kattató hang követ.

(Figyelem: Ezek a cheatek nem működnek az 1.1-es patchelt verzióval. Ott az IAMCHEATER helyett az IWILLCHEAT kódra fognak működni, de akkor sem mindegyik.)

NOHITS: Isten mód
CANTDIE: Isten mód
GOODHEALTH: 100% életérő
OPENALDOOR: minden ajtó nyitva
ALLITEMS: minden eszköz rendelkezésre áll
ALLLOOT: minden eszköz rendelkezésre áll
KILLTHEMALL: minden ellentől kinyírva
SHOWTHEEND: az utolsó mozi bemutatása
GAMEDONE: az aktuális misszió teljesítése
GAMEFAIL: az aktuális misszió feladása
RESURRECT: halott kollégák feltámasztása
FUNNYHEAD: nagyfej-mód
ENEMYF: az ellenfél nézete
DEBUGDRAWVOLUMES: csak a poligonok, textúra nélkül
PLAYERCOORDS: a katonánk jelenlegi pozíciója
LARCROFT: női fizimiska

DEMO

A hadjáratok köpenyőjén írjuk be: UNLOCKCHEATMODE. Egy rövid kattató hang után a következő kódok válnak bevitelhetővé (játék közben):

ZOMBIE: meghalás után zombi-alak
GOODHEALTH: 100% életérő
OPENALDOOR: minden ajtó nyitva
KILLTHEMALL: minden ellentől kinyírása
BIGHEAD: nagyfej-mód
ENEMYLOOKF: az ellenség nézete
PLAYERCOORDS: a katonánk jelenlegi pozíciója
LARCROFT: női fizimiska
ALLAMMO: az összes fegyver
NOPLAYERHITS: semmi sem okoz sérülést, csak a zuhanás

DISC WORLD NOIR

Miután felébredünk igencsak szédítő éjszakai kergetőzésünkben saját magunkkal, és szomorúan konstatáljuk, hogy ha az utóbbi időben az emberi bizalom hiányában rosszul is ment az izület, még sohasem ébredtünk halottként, kezdődik az első felvonás: egy veszélyesen festő hölgy vonul be az irodánkba, és bár kicsit hűsiesebb kinézetre számított egy magándeaktivitástól, az után érkeződik, hogy mennyiért vállalkunk egy egyszerű nyomozást. Lewton közli, hogy egyszerű esete még sohasem volt (sőt: tulajdonképpen semmilyen esete sem volt), a hősiességért plusz felár jár. Némi évődés a megnevezésekkel, majd meg is egyezünk a hölgygel napi 20 ficcs+kiadásokban (tíz nap előre). A feladat egyszerű: egy Mundy nevű arcot kell megtalálnunk, akinek kék a szeme, barna a haja és fekete a szíve. Az úrlémbor egyébként a hölgy szeretője (vagy legalábbis az volt), és ezért roppantul cseszálkózott, hogy amikor a Milka fedélzetén visszatért Tsort városából, még meg sem látogatta. Még egy rövid flört, majd a hölgy távozta után Lewton reménykedve megjegyzi, hogy a 200 ficcs talán elég lesz az irodabérre – már amennyiben marad a kocsmái tartozásból valami.

Az iroda berendezési tárgyai között nincs különösebben érdekes, így tehát sétáljunk le az egyelőre egyetlen választható helyszínre: a kikötőbe. A rakpart mellett parkoló Milkánál feszített tumpójú munka folyik: egy rendkívül hallgatag matróz pakolgatja a ládákat a rakterbe, így kénytelenek leszünk Mr. Scoplettet szóba elegyedni, aki néhány tengerészeti vezényszót harsog, majd magához térve azzal folytatja, hogy most is hoztak utasokat magukkal. Ez jó bört: egyrészt kifizetik az útjukat, másrészt meg nagyobb tengeri viharok esetén fel lehet áldozni őket a haragvó tengeri isteneknek. (Bár ezt a kapitány nem nagyon szereti, mert szerinte kicsit árt az üzletnek.) Most három utast hoztak magukkal, amelyek közül az egyik rendes ürge volt, a másik kettő viszont nagyon különös népségeknek tűnt. A nyomok közül kérdészeünk rá még egyszer az utasokra, majd érkeződjünk, hogy mond-e valamit a Mundy név. A név ugyan mond valamit a hiányos fogazati első tisztnek (Mundy volt a rendben levő utas, bár a kollégától nem tud semmit), továbbá már járt itt egy dwarf, aki szintén utána kezdődött. Amint a Milka után érkeződjünk megpróbálunk a fedélzetre keveredni, Scoplett morcosan visszautasít: senki sem léphet a fedélzetre Jenkins kapitány engedélye nélkül, aki a berakodás idején rendszerint a Cafe Ankh nevű bárban szokta kockázni inni a fejt.

Írany tehát a Café Ankh. A bejáraton belépve jellegzetes Casablanca-díszlet (Rick kávézója), a zongoránál pedig Louis Armstrong. Illetve mégsem: a zongoránál Samael, az érzelmes vámpír, aki borzú hangján pont azt a lassú számot klímázza, ami oly moly sebeket szakít fel Lewtonban... ("Megmondtam, hogy soha többet ne játszd ezt a dalt, nem?!") Nupanjunk le a boxban kornyadozó Jenkins kapitány mellé, aki már igen jól áll a tökéletes delirium felé vezető rögös úton, és ez kellemetlenül mogorva hangulatba ringatta. Hosszas csevegést folytathatunk egymás italozási szokásairól (Jenkins: *Többet kéne innod, és kevesebbet gondolkodnod.* Lewton: *Ha többet innék, mint most, többé nem tudnék gondolkodni.*), de legfeljebb annyit tudunk kivenni belőle, hogy a két különös idegen egy nő volt és egy férfi (legalábbis azt hiszi, hogy férfi...). A hajóra feljutásról persze szó sem lehet. Hagyjuk tehát magára üvegeivel. És telepedjünk át a középső asztalhoz. Itt régi barátunk, Nobby üldögél csendesen, akivel annak idején együtt dolgoztunk a városi őrségnél, már ameddig Vimes kapitány holmi homályos megvesztegetési ügy kapcsán ki nem tette a szűrőket onnan. Az elmélkedés a régi szép időről és Vimes kapitányról az éjszakába nyúlik, majd amikor a nyomok kapcsán kezdünk el kérdőszót feltenni, Nobby szabadkozik: hagyjuk

békén a marhaságainkkal, most nincs szolgálatban – majd ugorjunk be hozzá a Pseudopolis Yardra, ha dolgozik. A titokzatos idegenekről és a három napja befutott Milkáról azért mindenképpen érkeződjünk tőle. Utóbbit feltétlenül érdekesnek tartja: az utóbbi néhány napban ugyanis néhány szokatlan, titokzatos gyilkosság adódott hozzá a városban megszállott párezer esethez. Na persze, ilyen titkos ügyeket nem fecseghet ki nyilvános helyen egy civilnek...

Menjünk ki a bárból, ahol a jobbra nyíló sikátorban épp az italkészlet feltöltése folyik: egy gólem pakolja az Ankh Café pincéjébe a boroshordókat a kocsiról. Gólem alejkum! – elegyedhetnénk szóba vele, ha nem tudnánk, hogy a gólemek némák, így – mivel a boroshordót Lewton nem tudja zsebre rakni – inkább vegyük magunkhoz a feszítővasat a kocsiról, és sétáljunk vissza vele a kikötőbe. Ha Nobbytól érkeződjünk az idegenekről, akkor a parton álló matróz most nincs itt (valami titokzatos logika alapján ez tünteti el innen), és mi edasétálhatunk a ládákhöz. Feszítsük fel a pajszerrel, és Lewton kényelmesen elhelyezkedik benne. Amíg a csigákon keresztül a láda beereszkedik a hajó gyomrába, hősünk ismeretséget köt a láda kicsiny lakójával, aki a hajótenégy egyik szegletében lakik. Ez kevésbé érdekes, annál inkább a tócsa mélyén heverő cettli. Hogy mi van ráirva azt per pillanat nem tudjuk elolvasni, mindenesetre tegyük zsebre. Másszunk ki a fedélzetre, és Scoplett háta mögött esonjunk be a szemközti kabinba. Itt mindössze két ágyat találunk, az alsót megvizsgálva pedig egy újabb papircettel, amin egy 6-os (vagy talán 9-es?) szám van firkantva. Vissza a fedélzetre, ahol Scoplett egy hatalmas szabállyal próbál hangot adni a fedélzetre lépési tilalom ily orcátlán megsértésének, így Lewton kénytelen az Ankh folyóba ugrani. Az Ankhról köztudott, hogy olyan a szaga, mintha már több hadsereg használta volna – előbb latrinának, később temetőzési helynek. Így tehát mielőtt visszakapnánk az irodánkban az irányítást, némi tisztálkodás követhet.

Nobby közben bement dolgozni a Yardra, tehát tegyük tisztelőtünket nála. Barátunk roppant "keményen" dolgozik, már amennyire keményen egy rendőrségi kapus dolgozhat. Sok mindent nem tudunk kivenni belőle, leszámítva azt az apróságot, hogy kihallgatta a két titokzatos személy egyikét. A hölgyet. Mi is nyugodtan beszélhetünk vele: ott ül a Café Ankhban. Ahogy elhagynánk a Yardot, íjesztő dolog magasodik felénk: egy éktelen méretű troll. Lewton enyhén megijed, de a trollnak mindössze a következő mondanivalója van:

- Talááád mög Thermát.
- Tessék? – érkeződjük udvariasan Lewton.
- Talááád mög Thermát.
- Öööö, nem értem.
- Talááád mög Thermát.
- Jó. És mi az a Therna? Egy hely? Egy személy? Egy tárgy?
- Talááád mög Thermát.

A beszélgetés ebben az izgalmas mederben folydogál egy darabig, de idővel azért annyit sikerül kivenni a kissé nehézfejú trollból, hogy őt Malachite-nak hívják, a Therna nevű trollhölgy az Oktarin Papagáj nevű lebuiban énekel.

Előbb azért nézzük meg a titokzatos hölgyet a Caféban. Ááááá! Samael már megint ugyanazt az érzelmes balladát nyüstöli, de amint ezt Lewton jó szokása szerint nehezményezné, a bár hátsó fertályán elképedten pillantja meg, hogy kinek is szól a dal. A hölgy neve Ilsa, és ő szomorú detektívünk örök szerelme, aki nyolc évvel ezelőtt faképnél hagyta. Megint egy visszafogott, ánde igen hosszú csevegés következik azokról a témákról, ami ilyen szituációban szokásos. Miután hősünk kiöntötte fájalmát, rátérhetünk a kérdészködére. Ilsa természetesen ismeri Mundy, hiszen együtt jöttek vele a hajón, és a fickó elég idegesnek látszott: mintha eldugott volna





valamit a poggyászában. Ilsa az életétszával érkezett, akinek nyilván a neve lehet a vonzereje: Két Vadesztenyének hívják az illetőt. Ilsa mellesleg el tudja olvasni az agateai nyelven írt cetliket is, amin annyit áll: "Ötös Móló". Ennyit a nosztalgából, ideje szednünk a sátorfánkat, és tovább keresni Mundy, Thermát, meg a többi gyánus egyedet.

Irány az Oktarin Papagáj, amelynek színpadán jelenleg éppen Sapphire szórakoztatja a nulla számban megjelent nézősereget egy négy mázsás troll minden bájával. A Mankin névre hallgató sunyi tulaj egy fél-elf, és senkiről nem akar tudni semmit sem, így tehát idővel a kecses trollhölgyhöz fordulhatunk, aki egész életében hiába várt a nagy áttörésre: soha nem kapott lemezszereződést, viszont már elég régóta énekel ahhoz az Oktarin Papagájban, hogy valahol teljesen máshol akarjon énekelni. A trollokról sok érdekességet tud: Malachite-ről például azt, hogy Rhodan műhelyében találhatjuk meg. Thermáról meg azt, hogy őt a városi hullaházban. A jeles kollegina ugyanis elhunyt, midőn néhány tánclepet próbált begyakorolni, és ráomlott a ház. (Ez is egy ok, amiért Sapphire például SQHA nem gyakorol.) Hogy eltemették-e, azt ugyan nem tudja, de ha ez már megtörtént, akkor valószínűleg a művésznevét (Madame Loadstone) rótták a sírjára.

Nobbyhoz visszakocogva a Yardra annyit megtudunk a súlyos művésznőről, hogy már eltemették a Selachii Mauzóleumban. A mauzóleum díszes sírjai között azonban hiába keresgéljük a sírját: valami családfakutató vagy genealógus kellene ahhoz, hogy kiismerje magát az ember a rengeteg síremlék között.

Mivel máshol nincs dolgunk, menjünk vissza az irodába, ahol némi meglepetés fogad bennünket: egy dwarf, aki az ajtón jött be, hiszen csak simán zárva volt. Lewton javasolja, hogy akkor most menjen is ki rajta, mert nem fogad el üzeneteket idegektől. Erre a törp bemutatkozik Mr. Al-Khali néven, de hűsünk most úgy gondolja, hogy nem fogad el üzeneteket távoli városokról elnevezett dwarfoktól. Azért az üzenet csak átadásra kerül: jobb lesz távol tartani magunkat a Mundy-ügytől, különben kellemetlen dolgok fognak velünk történni. Nosza. Jeles detektívünk úgy véli, hogy - ankh-morporki lakos lévén - akkor is történhetnek vele kellemetlen dolgok, ha nem foglalkozik tovább az ügygel. Ennek öröme ki is hajítja a fenyegetőző tüpét.

Nézzük meg az ötös mólót, ami nem más, mint egy raktárpépület. Előtte egy szellemekben igencsak Malachite-ra emlékeztető éjjeliőr álldogál, aki miután megtudta, hogy egy ügy felderítése érdekében vetet erre bennünket jó sorsunk, de nem a városi őrseghoz tartozunk, le is vonja a kézenfekvő következtetést: bűnözők vagyunk. Lévé az éjjeli őr éjszakai szakma nem sok felvilágosítással tud szolgálni a nyomainkat illetően, leszámítva kettőt: az egyik az, hogy itt pakolták le a Milka áruit, a másik pedig az, hogy Mundy másnap éjszaka megpróbált betörni ide, de ő elijesztette.

Ballagjunk vissza az irodába, ahol a földön egy meghívó vár bennünket Carlotta von Uberwaldtól, aki tudni akarja, hogy hogyan haladunk a nyomozással. (Ha még nem lenne az ajtó előtt a földön, akkor egy kicsit húzni kell az időt az egyes helyszínekre mászkálással.) A von Uberwaldok egyike Ankh-Morpork leggazdagabb arisztokrata családjának, így tehát nyilvánvaló, hogy miért fizet nekünk ilyen sokat a Mundy keresgélő csinos hölgy. (Az már kevésbé, hogy miért nem fizette ki az eddigieket.) Irány tehát az Uberwaldok kastélya, melynek bejáratánál egy igen nehézfejú komornyik tartóztat fel bennünket, aki úgy néz ránk, mint valami csúnya dologra, amit a kutya hozott be a kertből egy kő alól. Folyamatosan el akarja venni a ballonunkat

és a kalapunkat, ami nélkül Lewton meztelennek érzi magát, és rendre a nehéz munkával felsüvickolt keményfa padlóról zagyvál. Nem is hagyja abba, amíg a kezébe nem nyomjuk Carlotta meghívóját: akkor hajlandó végre elkötrődni, de búcsúzóul még felhívja a figyelmet arra, hogy ne nyúljunk a felbecsülhetetlen értékű bútorokhoz és egyéb berendezési tárgyakhoz. Carlotta nem akar megkerülni, tehát szemügyre vehetjük az asztalon heverő könyvet Ankh-Morpork arisztokratáinak névsorával, vagy a falon függő hatalmas festményt, ami rendkívül hasonlít az általunk várt hölgyre. Lewton azon elmélkedik, hogy milyen kár, hogy nem tudja elvinni, pedig milyen jól is mutatna az irodában, mire hirtelen megjelenik szép megbízónk. Hosszasan beszélgethetünk vele a fájáról, aki éppen valami lázadás megszervezésével elfoglalva, az érdeklődésünkre, a Mundy-ügyről, aminek még mindig nem sikerült a végére járnunk (de már jól halad), továbbá a hercegnőről a festményen. Ebből kiderül, hogy Carlotta kenő-vágja a heraldikát, így kérjük is meg, hogy segítsen nekünk a Selachii Mauzóleumban Madame Loadstone sírjának megtalálásában. Ehhez a nők jó szokása szerint neki át kell öltöznie, de nem unatkozunk addig sem, amíg a mazcsere tart: a ház ura, Henning von Uberwald kíván hozzánk szólni, akit azért hívnak A Grófnak, mert ő gróf. Vén trottyos öregember, hihetetlen beszélőkével és borzalmas német akcentussal, és azt akarja tőlünk, hogy tájékoztassuk a nyomozásunk eredményéről. Ettől Lewtonnak erkölcsi aggályai támadnak, amelyek gyorsan el is szűnnek, amikor az öregúr kétszer annyi pénzt ígér.

Miután befajéztuk vele a csevegést, Carlotta (természetesen ugyanabban a ruhában) gyorsan megtalálja a Mauzóleumban Madame Loadstone sírját, amelyen egy faragott felirat tudatja a halott elmúlásának szomorú körülményeit. Közben Carlotta eltűnik, mint az aranyóra, és mi sajnos nem tudjuk eltölteni a kriptá nehézfedelet, így tehát legjobb lesz, ha elbaktatunk Rhodan műhelyébe Malachite-nak megvinni a rossz hírt.

Rhodan kőszobrász és egy roppant furcsa szerkezettel épp egy szobrot formáz. Mivel klassz szórakozott is, és minden egyes szavunknál újra és újra beindítja a gépet, igen idegesítő beszélgetőpartner, tehát jobb lesz, ha rögtön átmaszírozunk a műhely túloldalán levő kis helyiségbe, ahol Malachite

CSITT!

Eltérítők

Játék közben nyomjuk meg a CTRL+ALT+C billentyűkombinációt. Szemléltatást semmi nem történik, viszont most begépelhetjük az alábbi kódokat (a szöközők fontosak!):

SHOW ME THE MONEY: némi pénz áll a házhöz, illetve a klncsekamrához.

NOW THE RAIN HAS GONE: megmutatja a teljes térképet

FEEL THE POWER: az összes lénykének 10-es szintű lesz.

THIS IS MY CHURCH: az összes szoba építhető

FIT THE BEST: az összes szoba és csapda építhető

I BELIEVE ITS MAGIC: az összes mágia rendelkezésre áll

DO NOT FEAR THE REAPER: megnyerjük a szintet és megyünk a következőre.

Ugyanígy, ahogy az előző részben, a templomokba bizonyos sorrendben feláldozva (bedobálva a medencébe) az alátvalóinkat, egy új 1-es szintű lényvel gazdagodunk helyettük. (Ideális cheat multiplayerre.) Bár itt pár csere nem igazán jó bolt, a jókat pros jelzi

2 Rogue = Salamander

2 Warlock = Goblin

2 Bile Demon = Rogue

2 Black Knight = Vampire

1 Vampire = Vampire

1 Vampire = Vampire

1 Vampire = Vampire

1 Vampire = Vampire

PAM Computer

Spinning 486 133 MHz

\$999.99 - 486

Spinning 486 133 MHz

\$1099.99 - 486

Spinning 486 133 MHz

\$1199.99 - 486

Spinning 486 133 MHz

\$1299.99 - 486

Spinning 486 133 MHz

\$1399.99 - 486

Spinning 486 133 MHz

\$1499.99 - 486

Spinning 486 133 MHz

\$1599.99 - 486

Spinning 486 133 MHz

\$1699.99 - 486

Spinning 486 133 MHz

\$1799.99 - 486

Spinning 486 133 MHz

\$1899.99 - 486

Spinning 486 133 MHz

\$1999.99 - 486

Spinning 486 133 MHz

\$2099.99 - 486

AOOpen

ABIT

Asus

Gaba

CTX

APC

Acorp

Lexmark

Cherry

Samsung

Tel.: 362-3676

Fax: 321-3022

ESITTI

DUNGEON
KEEPER 2

(folytatás az előző oldalról)

2 Skeleton = 1 Dark Elf
2 Dark Elf = 1 Troll
2 Wizard = 1 Bile Demon
2 Vampires = 1 Bile Demon
2 Mistress = 1 Skeleton
2 Trolls = 1 Warlock
1 Skeleton + 1 Troll = 1 Bile Demon
1 Bile Demon + 1 Warlock
+ 1 Dark Elf = ugyanaz,
mint a Receive Imp bó-
nuszs, azaz egy csomó
Impet kapunk
3 Monk = Ugyanaz,
mint a Mana Boost
bónusz, azaz 50.000
plusz manát ad
2 Dwarf + 1 Mistress:
ugyanaz, mint a Make
Safe bónusz, azaz az
összes falat megerősít

Ha a dk2.exe programot
-LEVEL SZINTNEV para-
méterrel indítjuk, akkor
tetszőleges szintet be-
tölthetünk (például:
DK2.EXE -LEVEL LEVEL19.
A szintek 1-től 20-ig
vannak sorszámozva,
kivéve a többször elő-
gazdasokat (LEVEL6A és
LEVEL6B, LEVEL11A,
LEVEL11B és LEVEL11C,
valamint LEVEL15A és
LEVEL15B). A titkos (bó-
nuszs) pályák SECRET1-
től SECRET5-ig vannak
sorszámozva

KINGPIN

Ahhoz, hogy a cheatek
működjenek, először is
az indító parancssorba
(jobb kattintás a Start-
menüben a címen és a
tulajdonságok) a +DE-
VELOPER 1 kiegészí-
tést kell eszközölnünk.
Ezután menet közben a
billentyűvel lehúzhat-
juk a konzolt a kódok
aktiválásához.
IMMORTAL: Isten mód
NOCLIP: át lehet
menn a falakon
EXTRACRISPY: lángra
kapnak az ellenfelek
CL_REARVIEWMIRROR 1:
Visszapillantó tükör
NOTARGET: Az ellen-
felek nem látnak
A GIVE paranccsal (pl.:
GIVE CASH, stb.) cuc-
cokat kérhetünk.
ALL: minden eszköz,
kivéve pénz
CASH xxx: xxx készpénz
COIL: rugó
WATCH: óra
BATTERY: elem
WHISKEY: whisky
CHEM_PLANT_KEY: a
veggyigártalep kulcsa
FUSE: Biztosíték
SHOP_KEY: shopkulcs

ormótlán tömege emelkedik. A rutino-
sabbak tán figyelembe vennék Sapphi-
re figyelmeztetését ("Sose mondd meg
neki, hogy Therma meghalt, mert egy
ilyen hír hozóját meg fogja enni!").
Lewton pedig megpróbál vicceket me-
sélni, azért nagy gond nincs. Egyszerű
lelkületű troll barátunk látni akarja a
testet. Így tehát kénytelenek vagyunk
vele visszaballagni a kriptába. Amikor
a büszme troll folyamatosan hajtogatja
legutóbbi mondókáját, Lewton már sejt-
ti mi következik ("Nézd, nem lehet va-
lami szép látvány. Elvégre ráesett egy
ház, és azért a trollok sem sérthetle-
nek"). A jó szó nem hat, Malachite egy
laza mozdulattal félrehajítja a szarko-
fág tetőjét, aztán jelentőségteljesen
belebámul. Az eredmény: nem Therma.
Ettől detektívünk ideges lesz: hogy-
hogy nem Therma? Sapphire hazudott
nekünk? Közben egy jelentős barterüz-
let is lezajlik: mivel épp betörni szán-
dekozik, Lewton kölcsönkéri a troll
csákiáját – cserébe vállálja, hogy to-
vább keresi Thermát.

Menjünk az Pier Five-ra, amelynek a
hátsó részén a csákiya segítségével
feljuthatunk a tetőre. A feszítővassal
emeljük le a tetőablakot, és ugorjunk
be a raktárba. Kicsit sötét van. A he-
lyiséget csak néha világítja meg egy-
egy villámlás, ráadásul Lewtonnak el-
képzelése sincs, hogy mit is keres.
Mindenesetre megtalálja: egy félbeté-
pett gyufaskatulát, amellyel a tárgy-
listában pontosan összehasonlítható a
Milka kabinjában talált fecni, ami így
egy címet ad: Bálnacsont u. 9. Ez az
Oktarin Papagáj címe.

Sapphire valahova eltűnt, de nekünk
Igazából Mankinnel, a csapossal van
dolgunk. Dugjuk az orra alá a gyufát,
és érdeklődünk, hogy hogyan lehet az,
hogy ő nem ismeri Mundy, amikor ő a
saját kézírásával ezt a címet írta fel
erre a gyufára? Jöhet egy kis psziché-
kal ráhatás ("Hívhatjuk a városi őrsé-
get is, ők is keresik Mundy..."), ami-
nek a végén elszólja magát. Mundy itt
van az emelet végén levő szobában.
Sétáljunk föl a lépcsőn, aminek a vé-
gén levő nyitott ajtó mögött megpill-
lantjuk a régóta keresett úriembert. Ha
egy krimiben a detektív ilyenkor belép
egy szobába, akkor rendszerint jól fej-
be szokták verni hátulról. Érdekes. Itt
is pont ez történik. Kezdődhet a máso-
dik felvonás.

2. FELVONÁS

A klasszikus krimihagyományok szel-
lemében, igen nagy pácban találjuk
magunkat, amint magunkhoz térünk.
Magatehetetlenül fekszenk Mundy
ágyán és az ébredésünket érdeklő-
ve figyelgető Vimes kapitány és Nobby
lelkiesen közli, hogy mi vagyunk az el-
ső számú gyanúsítottja egy gyilkossá-
gnak, és nagyon jól tesszük, ha nem
hagyjuk el a várost a nyomozás lezárta-
ig. Az ágy tulajdonosát ugyanis igen-
csak megvilágította az általunk eszmélet-
lenül töltött időszak: valaki a köte-
lünkkel összekötözte a lábait, fela-
kaszította a mennyezetre, és halmazati
büntetés gyanánt kitolta a szemét. A
szakszerűtlen műtét beavatkozást
Mundy nem élte túl, viszont valaki (a
gyilkos vagy Mundy) a falra a követke-
ző titokzatos dolgot írta Mundy vére-
vel: AZILE. Hogy ez mit jelenthet, azt
egyelőre homály fedi (Vimes kapitány-
féle magyarázat: a LE Lewtonra utal,
csak már nem tudta befejezni, az AZI
meg annyit tesz Mundy anyanyelvén,
hogy "volt") Az szinte egészen bizo-
nyos, hogy Carlotta nem lesz túl boi-
dog a nyomozás illetlen végeredményé-
től...

Mundy testét és cipőjét vizsgálva
nem találunk semmi különösöt (leszá-
mítva azt, hogy mintha hiányozna vala-
mi), így tehát nézzük fel a mennyezet
sarkában lógó kötélre. Erről Lewton
feljegyz a noteszébe, hogy valószínű-
leg ide volt felkötve a náhal, és ha ez-
után ezzel a nyommal megvizsgáljuk
Mundy cipőit (bal kattintással felve-
szük a noteszből, mint egy tárgyat), az
is kiderül, hogy a két kötél passzol, te-
hát Mundy fejével lefelé lógott a kútel-
en és valaki levágta onnan. Ez egy újabb
nyom, és ha ezzel (szintén tárgyként
felvéve) megvizsgáljuk a falra írt véres
üzenetet, Lewton megcsillagoltja kivé-
teles szellemi képességeit: ha az üze-
netet Mundy írta, és fejével lefelé lógott
a falról, akkor az üzenetnek is fejével
lefelé kell lennie. Fantasztikus! Most
már sokkal érthetőbb: 3712V...

Sétáljunk vissza a bárba, és elegyed-
jünk szóba a gyanús csapossal, aki ki-
hívta a városi őrséget az esethez.
Használjuk rajta a "Mundy fejével lefelé
lógott" nyomot, aminek egy elég logi-
kus eszmefuttatás a következménye:
mivel Vimes kapitányék a földön lelték
Mundy, ő pedig fejével lefelé lógott a
tetőről, amikor meghalt, akkor nyilván
valakinek le kellett vágnia. Mivel ez
nem a gyilkos volt (különbön nem
hagyta volna a falon az üzenetet), nem
Lewton, akkor csak az a személy lehe-
tett, aki felfedezte a bűntényt és kihí-
vta az őrséget – vagyis Mankin, a csap-
os. Ezt rövidesen be is vallja, bár az
indoklástól tartózkodik. Tovább kérde-
zősködve Mundy cipője felől, megkap-
juk azt az érmét, amit a csapos ello-
pott tőle. Ezzel a kör alakú, középen
négyzetesen átfúrt kis érmével játszá-
dozott Mundy, amint először és utoljá-
ra láttuk. Van egy másik gyanús ala-
kunk is: Sapphire ugyebár azt mondta
nekünk, hogy Madame LoadStone sírjá-
ban Therma holtteste fekszik, de mint
Malachite megállapította, ez nem volt
igaz. Ha a hazugságot rögzítő nyommal
Sapphire után tudakozódunk, akkor
Mankin azt mondja, hogy az öltözőjé-
ben van – és ezzel egy új ajtó nyílik
meg a Papagáj túlóladán.

A kopogást mellőzzük, ami egy kicsit
meg is lepi a művésznőt – egy halom
pénz hover előtte. Lewton kellemetlen
érdeklődésére zavartan azt hebegi,
hogy a Saturnalia kaszinóban nyerte.
Ha ezt a helyet majd szemügyre
vesszük, de előtte ugorjunk be az
Urbervald Kastélyba. Carlotta pillanat-
nyilag nem tartózkodik otthon, így
mindössze csak egy üzenetet hagyha-
tunk neki, viszont érdeklődhetünk az
idegesítő lakájtól az öreg grófról, aki
szerint valószínűleg nem éri meg az év
végét. (Lewton: Az már csak öt hónap!
Laká: Uram, elképeszt az ön matemati-
kai zsenije.) A gróf állapota akkor for-
dult igazán rosszra, amikor nemrégiben
elvesztette egy hűséges társát. Kérjük
a lakájt, hogy jelentsen be minket a
grófhoz, majd kérdezzük meg az öre-
gürtől, hogy a Mundy-ügyben tanúsított
érdeklődése van-e valami összefüggés-
ben ezzel a bizonyos baráttal. Az öreg
elismerően csettint detektívi képessé-
geink illetlen való megnyilvánulása
hallatán, aztán hosszas elbeszélésbe
fog. Már régebb óta alkalmazott egy
Regin nevű dwarfot sofőrként, de mi-
után már nem volt szüksége sofőrre, to-
vábbra is maga mellett tartotta, hogy
legyen kivel beszélgetnie. Regin három
nappal ezelőtt tűnt el (azon a napon,
amikor a Milka befutott a kikötőbe), és
az öreg azt hitte, hogy Carlotta az ő
felkutatására bérelt fel bennünket. Így
tehát kapunk egy újabb ügyet: meg kell
találnunk Regin, akiről az öreg egy fo-
tót a kezünkbe is nyom.



He kept insisting that the box proved
that Therma was alive, or at least, that's
my best interpretation of what he was trying
to say.

Irány a kikötő, ahol Mr. Scoplett, a szemfüles első tiszt felismeri a fotón látható törpét: aznap látta, amelyiken a Milka befutott. Azt hitte, hogy a rakomány valamelyik részéért érkezett, mindenesetre igen sietősen távozott a kocsijával a kikötőből.

Ugorjunk be a Yardra, hogy Nobbytól felcsipegezzük az új nyomokkal kapcsolatos információkat. Regin kocsijáról érdeklődve megtudjuk, hogy Colon őrmester azon az éjszakán üldözöbe vett egy gyorshajót, majd néhány igazgatásrendészeti probléma kedélyes megvitatása után (a gyorshajás megelőzésének kézenfekvő módszere, hogy ha rendeletileg betiltják a kocsikat; a bűnözés felszámolásához vezető legbiztosabb út, ha Ankh-Morporkban betiltják az élőlényeket is) az is kiderül, hogy az ámokfutó a Maudlin-hídnál tűnt el a szeme elől. Van további fejlemény a titokzatos gyilkosságok ügyében is: részletekkel Nobby ugyan nem hajlandó szolgálni, de ennek az ügynek kivételesen nem mi volnánk a gyanúsítottjai, hanem egy titokzatos idegen ügynök, aki sorban teszi el láb alól Ankh-Morpork prominens személyeit (egy fickót a Patricius palotájában, és egy másik szerencsétlent a Láthatatlan Egyetemről).

A kikötőbe visszatérve meglepve tapasztaljuk, hogy a Milka elhajózott. Valaki viszont a partra hajított róla egy kötelet. Ha fel akarjuk venni, akkor Lewton elfilozofál azon, hogy az emberek csak jó okkal szoktak ellopni dolgokat. Ha a kötelet rákötjük a csákiyánkra, akkor sikerül is felvenni, mert az eszmefuttatás azzal folytatódik, hogy persze pár ember mindent ellop, és szemlátomást ezek közé tartozik becses személyünk is.

A Maudlin-híd egyike az Ankhot és Morporkot összekötő tíz hídnak, és messze földön nagy hírnévnek örvend. Igaz e tény értékéből kicsit levon, hogy a hírnév a rajta történő balesetek elképesztő számának tudható be. Ha megvizsgáljuk a rácsokat, láthatjuk, hogy megint valami hasonló történhetett, ugyanis egy részük teljesen behajlott a folyó felé. Ha a csákiyával végigkotorjuk a folyómedret, Lewton talál is valami súlyosat, de sajnos ő túl gyenge ahhoz, hogy kirángassa a fogást. Van viszont egy a célnak éppen megfelelő kuncsaftunk: Malachite. Rhodan ugyan valami titokzatos helyre távozott a műhelyből, de a süket trollt a szokott helyén találjuk. A "valami a folyóban" nyommal kérjük a segítséget, mire megint egy hosszas és idegesítő társalgás kezdődik arról, hogy megtaláltuk-e Thermát, meghalt-e Therma és így tovább. A kissé ideges Lewton végül is újabb kompromisszumot köt: ha Malachite segít neki kihúzni a nehéz bigyót az Ankhból, akkor tovább folytatja a kutatást Therma után. Ehhez viszont a trollnak szüksége lesz a csákiyájára, tehát adjuk oda neki, és már kezdődhet is a horgászat. Malachite természetesen Regin gyorshajót batárját pecázza ki a folyóból. Ahogy Lewton a kocsiba pillant, egy kis bársonydobozt pillant meg az ülés alatt. Mielőtt azonban alaposabban szemügyre vehetné a tartalmát, Malachite dühösen követelni kezd, és mivel jobb egy ekkora marhát nem felidegesíteni, inkább odaadja neki. A troll dühösen elcsórt. (Úgy tűnik, megvan Therma. Mindenesetre érdekes felfigyelni arra a lassan hagyományyá váló dologra, hogy a Lewton által keresett személyek kivétel nélkül holtan kerülnek elő...)

A bakon ülő testet szemlélve két kétségbevonhatatlan megállapítást te-

szünk: ez Regin és halott. A csuklóján két apró kis nyomot találunk, ami úgy fest, mintha a törpét egy kígyó vagy egy nagyon kis méretű vámpír marta volna meg. Regin fotóját néhai testén használva valami különös dolgot veszünk észre: a fotón a törpe teljesen kopasz, most pedig dús hajzat díszíti kobakját. Ahogy Lewton elkezd hüzni, kiderül, hogy a paróka egy kis kulcsot rejt.

Itt az ideje meglátogatni a város egy frekvenciát helyét, ami szeretettel vár mindenkit, akinél nagyobb mennyiségű készpénz található: a Saturnalia kaszinót. Lewton első pillantása Ilásra esik, aki nincs egyedül: Két Vadgesztenye nevű barátjával várják Remora Selachit. Lewton el nem tudja képzelni, hogy ugyan mi az ördögöt akarnak egy Remorához hasonló bérgyilkostól, de végszóra megjelenik a nevezett úrlembert és tört rántva Ilásra támad. A Bérgyilkosok Céhének tagjait nem igazán ajánlatos munkájuk gyakorlásában akadályozni, de Lewtonnak köszönhetően Iláséknak sikerül meglepniük. Mi meg itt maradtunk egy dühös orgyilkossal, akit Ilsa likvidálására bértelt fel valaki. Lewton érdeklődik, hogy Remora mi az ördögöt akar. Egyszerű vagyai vannak: hirtelen halál és olcsó temetés. Ehhez még hozzáteszi, hogy nagy szerencsénk van, hogy a cégszabályzat szerint csak pénzért ölhetnek, mert minket ingyen is hidegre tenne. Amint eloldalog egy újabb ismerős lép be a fénykörbe: Carlotta. Dühösen érdeklődik, hogy vajon ki az ördög volt Ilsa – ah, nyilván feltékeny a kis aranyos.

A jobb oldali pulthoz lépve a krupió megismertet az általa vezetett játék érdekes szabályaival, aminek alapvető törvénye az, hogy mindig a vendég vesz. Miután Lewton elbukott egy dolárt, a kibicelő fickó idegesen közli, hogy így nem lehet nyerni. (Mondjuk azt nem tudja, hogy hogyan lehet nyerni, van viszont egy nagyszerű módszere arra, hogy hogyan lehet veszteni.) A Whirl nevű krupiót ezek után faggathatjuk Saphire nyereményéről, de – a krupiók jó szokása szerint – nagyon házas az emlékezete. Kénytelenek leszünk tehát megvesztegetni egy picit: az erszényünkre kattintva frissítsük fel az emlékezetét, és így rögtön eszébe jut, hogy Saphire az egyik legjobb vendége. Készpénzzel fizet és állandóan veszít. Ha nyerne, azt is azonnal elveszti. Ha nyert volna valami nagyobb összeget, akkor a krupiónak tudnia kellene róla.

Nézünk vissza az irodánkba, hátha akad érdekelő valami érdekes. Akad. Ismét itt horgonyoz kedvenc törpünk, Alkhali, aki okulva a múltkor találkozásunk okozta zűzódásokból, magával hozott egy éktelen méretű tálalt, amit saját bevallása szerint arra szokott használni, hogy eltávolítsa a kellemetlenkedő csevegőpartnerei bizonyos végtagjait. Lewton udvariasan egy nyilvános étterembe invitálja, amit a törpe szabadkozva elhárít – ő inkább azt szeretné, ha vele mennének egy másik helyre, ahol vár bennünket valaki. Persze akad egyéb alternatívánk is: esetleg nem megyünk vele, viszont akkor is kell mondanunk arról, hogy a kezelők és a lábaik továbbra is oda vannak illesztve, ahova pillanatnyilag. A szíves invitálást így tehát kénytelen-kelletlen elfogadjuk, és a "meghívónkról" hamarosan kiderül, hogy egy szokásosan éktelen méretű troll: Horst, a város gengszterfőnöke. Úgy fest megint nagy bajban vagyunk, de ha a találkozást valami csoda folytán túléljük, akkor a jövő hónapban folytatjuk az egyre bonyolultabb ügy szálainak kibogozását.

CSITTI!

WAREHOUSE KEY: a raktár kulcsa
LIZZY HEAD: Lizzy feje
SHIPYARD KEY: a kikötő kulcsa
OFFICE KEY: Moker irodájának kulcsa
VALVE: csaptekerő
TICKET: Skytram jegy
FLASHLIGHT: lámpa
WEAPONS: minden fegyver
AMMO: max. lőszer
CROWBAR: pajszer
SMALL HEALTH: kis elsősegélycsomag
LARGE HEALTH: nagy elsősegélycsomag
ADRENALINE: adrenalin
HEALTH: teljes életerő
HELMET ARMOR: sisak
JACKET ARMOR: golyóálló mellény
LEGS ARMOR: golyóálló nadrág
ARMOR: páncél
PISTOL: pisztoly
SHOTGUN: shotgun
TOMMYGUN: tommy géppisztoly
HEAVY MACHINEGUN: nehézgéppuska
GRENADE LAUNCHER: gránátvető
BAZOOKA: páncélölő
FLAMETHROWER: lángszóró
SPISTOL: hangtompító a pisztolyhoz
PISTOL RELOAD: autótöltés pisztolyhoz
BULLETS xxx: xxx golyó
SHELLS xxx: patron
308CAL xxx: 308cal
GRENADES xxx: gránát
ROCKETS xxx: rakéta
GAS xxx: benzín
A pályaugró kódokat a MAP paranccsal kell bevenni (pl.: MAP SR1)
SR1: Skidrow
SEWER: Sewers
SR2: The Super
BAR SR: Jax
SR3: Mean Streets
SR4: The Jesus
BIKE: Bike
PV H: Poisonville
BAR PV: Club Swank
PV 1: Louie's Errand
PV B: Blanco Industries
PV BOSS: Nikki Bianco
SY H: Lizzie's Problem
BAR SY: Salty Dog
SY1: Pier Pressure
SY2: Das Boot
STEEL1: Steeltown
BAR ST: Boiler Room
STEEL2: Steel Mill
STEEL3: Steel Process
STEEL4: Moker Shipping
KPCUT3: Consequences
TY1: Derailed
TY2: Dark Passage
TY3: Trainyards
TY4: Depot
KPCUT4: The Picnic
RC1: Radio City Station
RC2: Enter the Dragons
RC3: Streets of Fire
RC4: Skytram Station
BAR RC: Typhoon

Örülök, hogy sikerült mindenkinek túlélnie a nyarat, aki ismét idegyűlt vidám kis postaládám köré (a távollévőkért pedig reménykedünk). Épp ideje, hogy ismét vissza lehetett térni dolgozni vagy az iskolába, gondolom, már ti is kockásra untátok a fejetekezt ebben a nagy holidayben. Aki a nyár folyamán kicsit késve kapott volna választ levélkéjére, annak most utólagos bocsánatáért esedezek, de sajnos rendkívül sürgős küzdenivalóim támadtak a Tiszán némi lányakkal, sűrűkkel és a pontyokkal. (A pontyok sajnos győztek.) A hosszabb szünet mindenesetre biztosította, hogy rekordtermés születessen, és néhány igen jeles darab is volt közöttük, amelyeket áhítattal helyeztem el kicsiny házi múzeumomban. Na meg az alábbi sorokba.

A nyár legmekkőkkentebb levele nemcsak hosszával, hanem emelkedett stílusával és mély mondanivalójával is a felkém mélyéig megrázott. Így hangzik:

Hali CoVboy!
Élnézészt kérek a múltkorai évél miatt.
A címet lefelejtettem:
9721 Gencsapáti
Kőszegi u.32
Polgár Bálint
Pofátlan Lovag
Megbocsátok, gyerme-
kem. Ugyan nem tudom pon-
tosan, hogy miről is lehet szó, de a megbocsátás ingyen van. Penitenciául mondj el pár Miatyánkot, és add fel ezt a néhány előfizetési csekket. Áldjon meg az ég.

Köztudomásúlag fényes páncélom az az igazmondás (csak akkor hazudok, ha hirtelen az látszik célszerűnek), és egyszer már megígértem, hogy nem bolygatjuk a matematika sekély állóvizét, most mégis visszatérek arra a témára, ami – nem túlzás állítani – az év elején hónapokig lázban tartotta a művelt világot: nevezetesen 4 és a 6 közötti labilis viszonyra. Teszem ezt azért, mert fáradozásaink mégsem bizonyultak pusztába kiáltott szónak – ígéretes kísérleteinkre felfigyelt a tudományos világ! Íme:

Hello-bello CoVboy!
Netudom! Megrántottak matekból, mert a tanáromnak bizonyítottam (legalább is próbáram) a pótvizsgán, hogy 4 nagyobb, mint 6. Pedig bevettem mindent, még az előző Cseveiben lévő egyenletet is felírtam, de azt mondta: "Én 30 éve letettem a diplomámat és ha valaki nekem akarja bizonyítani, hogy 4 nagyobb mint 6, akkor azt NEM lehet átengedni." Ezért most a családfám nevében kárpótlást követelek. Tegyé be a Csevebe, mer' különben oltlyan, de OLLYAN pert akasztok a nyakadba, hogy visznek vissza téged is középiskolába és megvonják az érettségidet is! Hehehe. Na akkor találkozunk a 2.d-ben!
Ui:Ja, és a házi kész legyen!! :)

Hagymási Tivadar/Pinkfire
Kedves katasztrófa sújtotta üvezettnek minősíthető barátom! Őszinte részvétel az ügy kapcsán, de figyelmeztettelek rá titeket, hogy a világ kegyetlen, értetlen és egyébként is le van... Úgy látom, nem olvastad el az apróbetűs részt, hogy nem rendeltetésszerű használat okából bekövetkezett erkölcsi és anyagi kár miatt nem

áll módunkban felelősséget vállalni. Márpedig teljesen abnormális dologot műveltél: mégis hogyan várhattad el egy szerves életformától, ami saját bevallása szerint is 30 éve matektanár, hogy megértse (mi több: elfogadjon!) egy ilyen kézenfekvő matematikai törvényszerűséget?! Még a végén mehetne vissza ő is a 2. D-be! (Bár lehet, hogy akkor elgondolkozna rajta, hogy mégis inkább olyan szakmát kellene választania, ami illik szellemiségéhez, de a társadalom egészének talán valamennyivel nagyobb hasznát hajti. Itt van például a nagyon szép mezzőri vagy juhászbotári pálya.)

Mellesleg felvettem a kapcsolatot az ügyvéddemmel, hogy lehet-e valami esélyed egy OLLYAN perben. A következőket állapította meg.

1. Felperest ért anyagi és erkölcsi kárért semmiképpen nem vagyok felelős, mert nem rendeltetésszerűen használta az 576-féle® emelkedett® matematikát™.
2. Felperes jelentős erkölcsi előnyökhöz jutott alperes jóvoltából: az annálésekből ugyebár csak az kerül, hogy milyen eredménnyel végezte el a 2. osztályt – az már nem hogy hanyadszorra. Az eredményesség egyenesen arányos a belefektetett idővel, így másod-
dik (illetve sokadik, attól függ, milyen a fűtőszolgáltatás az iskolában) ne-
kifutásra nyilván jobb eredményeket fog elérni, mint első próbálkozásra.

3. Felperes jelentős gazdasági előnyökhöz is jutott alperes jóvoltából: idén nem kell új tankönyveket vásárolnia, tanulhat a tavalyiakból. Nemhogy megszabadítottam egy nagyobb pénzkidástól, de ha úgy vesszük, hogy a meg takarításnak már csak a kamatából is megvásárolhatja a jövő évi tankönyveinek jelentős részét, jelentős anyagi előnye is származott belőle. Arról már nem is beszélve, hogy ha jövőre meg jövő utánra is sikerül megbuknia, ez az összeg hatványozódik, és eképp gyakorlatilag pénzügyi biztonságot teremthet magának egész

életére. (Épp ezért az eljárást még a nyomdába menet szabadalmaztattam.) Ebből kiindulva az a véleményem, hogy nem én, hanem TE TARTOZOL NEKEM JELENTŐS ÖSSZEGŰ KÁRTÉRÍTÉSSEL, ahol a három nulla előtt 4 vagy 6 szám áll fog állni (mert velem lehet egyezkedni). A peres eljárást megindítottam, várjak a független magyar bíróság előtt.

Jogi hercehurcáim eme sikerrel kecsesített rendezése után azonban maradtunk még a gyakorlati matematika bizonytalan talaján. Remélem, hogy a jelenség nem harapódik el, és az 576 fejtegetései nyomán sem növekszik jelentősen azok száma, akiknek a zugmatematikuskodás a perverzítése: Tul. képp én csak olvasója vagyok az újságnak (ami szerintem nektek pont elég). (De azért mindenképp érdemes lenne elgondolkozni rajta, hogy meg is veszed!) Az előfizelő az

összém, én csak a nevében háborgok. A probléma a júliusi/augusztusi duplaszám. Ugyanis ezt az előfizetők jól meixlvták. Fejből nemtom mennyi a különbség anyagilag, ha az ember előfizet, vagy ha mindig megveszi, de a dupla szám miatt ez most úgy néz ki, eléggé matekosan kifejezve (pedig biokémes vagyok, hehe), egy normál júniusi szám+júl-aug duplaszám újságosnál < előfizetés három hónapra (jún-júl-aug)

Azt hiszem, elég érthető a probléma. Nem a dupla számmal van a baj, hanem az, hogy ti azt két számnak számoltátok az előfizetőknek. (Tuti, hogy így van, hiszen melékeltetek csekkeket is, miszerint tessék befizetni az új előfizetést szeptemberre, mert lejárt a júniusban megkezdett régi.)

Szóval ha egy szóval kéne jellemezni ezt a lépést: szemétség. (Több színönimát nem írok, mert az mar flame, akkor meg úgys én húznám a rövidebbet.) Vhogyann kellene orvosolni a problémát? Más. Néha elég sz**ok a posztok Pontosabban a témájuk nem teccik. Például Heroes 3-poszter miért nem volt? Tudom ez az egyik 'most haled' témád, mert itt is az 'izlések és pofozkodog kerül elő, de egyszerűen nem értem, hogy amikor van 2-3 slágerjáték a hónapban, akkor miért egy 4. kisebb érdeklődést kiváltó progi posztokra van az újságban? Ja, most azt fogod írni, hogy azért, mert ezek a forgalmazó cégek küldenek ilyen szepszínes vackokat. Na ne már. Pont a legjobb (szubjektív) átékoző cégei ne küldenekéne vmi szép kis promo-cuccost? Na ennyi. Üdv
El Diabolo

Az első témához annyit fűznék hozzá, hogy az egy LEHETŐSÉG, hogy negyedévre is elő lehessen fizetni, amit a népakarat kényszerített ránk. Erre tényleg nem figyelünk, de szerencsére most van majd egy teljes évünk, hogy megoldjuk. A feldolgozás módszere miatt kevesebbet sajnos nem kérhetünk az összevont számot is magukba foglaló hónapokért, így két lehetséges alternatívát látok:

1. Felemljük a dupla szám 2007/7-8. szám utcai árát.
2. Nem lehet előfizetni a dupla számokat is tartalmazó három hónapra.
ÉVES előfizetésnél ez a probléma például abszolút nem áll fenn. Elmárodok egy tanmesét. CoVboy Tiszán pecázik haverjaival, és az egyiknek az a perverz ötlete támadt, hogy vegyünk napijegyet.



(Én inkább a piócat és a robbantott kukoricát javasoltam, tavaly is arra jöttek a legjobban.) Mindegy, irány a horgászbolt. A bróker mondja, hogy a BUX-index így áll: napijegy – 1.500, háromnapijegy – 3.500, hetijegy – 7.000, éves engedély – 10.000. Ha mind a 10 napra akart engedélyt, szereztem háromnaponta klugrott háromnapi jegyet, az utolsóra pedig egy napot venni, vagy vett egy éveset? (Nem mintha nem lett volna mindegy, mert így a tiltott helyen való kempingért büntették meg őket – rá volt írva az engedély hátuljára apró betűkkel... Az állatja meg nekiáll vitatkozni a Tisza kellős közepén a desztókkal, hogy "na de az is rá van írva, hogy motorcsónakázni is csak vízijáratással lehet", mikor azok a miénkhöz kötötték ki az övéket!...)

A posztok esetében azért igyekszem a jobbféle game-ekhez nyomtatni őket, de a nyomdatechnikában az a baj, hogy a normálisan festő kimenet lényegesen nagyobb felbontást igényel, mint screenshot, tehát nem úgy működik a dolog, hogy letöltök valamit a Netről, aztán megyen a vásárhoz... Az meg egy másik gond, hogy néha a nagyon cool játékoknak van a legfertelmesebb hirdetése. Szép példa a Half Life, amit vagy százan biztos kértek poszternek. Kérem szépen, aki nem ismeri a Half Life poszterét, annak most leírnám a magam egyszerű szavaival: a logo (ami gondolom közismert) csendesen úszik egy halom kihányt zöldbabfőzelékben. (Pardon az enyhén naturalista stílusért, de aki ismeri, nyilván egyetért velem, hogy a látványt így tudtam a legjobban érzékelteni.) Szóval a poszterrel én úgy vagyok, hogy inkább jól nézzen ki – ha még a játék is jó, az csak bónusz. Egyébként meg pont a Heroes3-hoz nem lehetett se égen, se földön normális cuccot szerezni. (A cimlap kissé házilagos módszerrel készült belőle – mondjuk olyan is lett...). Remélem most megfelelnek a posztok.

Most pedig hadd tárjam a tisztelt publikum elé elektronikus postálódám egyik legszebb nyári gyöngyszemét:

Hi CoVboy!
Jzen a chewibe, ha megkapod ezt az Emill!
B@láz
Ha ihó!
H: B@láz!

Megkaptam az üzeneted!

CoVboy
Hollárhó!

Na ezt gyorsan leintéztük. Szeretem, ha valaki gyorsan a tárgyra tér, és kevéssel is beéri. Evezünk át egyéb vizekre, nevezetesen egy olyan levélre, amiről úgy meghatódtam, hogy gyorsan ki kellett ugranom két sörre, mielőtt folytatni tudtam volna a Cse-vegőt:

Sörbusz CoVboy!

A vidám megszólítás ellenére szomorkás hangvételű levél következik. Írásom apropója, hogy hosszú idő után kénytelen vagyok lemondani – pontosabban nem meghosszabbítani – a legjobb számítástechnikai (játék) újság elfőzetését (Nicsak, csak nem te is PC Zone-elfőzető vagy?)

Én még az os-számítógépesek közé tartozom, 9 évesen 1985-ben születtem a spórolt pénzüknön megleptek engem és az öcsémet egy Commodore 64-gyel – talán mondanom sem kell, hogy Münchenben vásároltuk és "elfelejtettük" elvállaltatni – (Igen, általában ez a poigrár reakciója, ha a várm berendezés árának sokszorosát), ami kis falunkban még a csoda és a misztikum kategóriába tartozott. Akkor még a boldog géptulajdonosok nagyon tudták örülni a legeg-

yszerűbb játékoknak is, hónapokig nyúztunk egyet-egyét, nem dobtuk félre rögtön egy újabb – mai szóval melegebb – progiért. No de nem nosztalgizom, elvégre Te mindezt átélted, ráadásul nálam már érettebb fejtel (he-he, milyen öreg is vagy) Pár év múlva megjelent a CoV, azt rendszeresen olvastuk a hasonzoró haverokkal, azok a CoVBoy posták máig utólrhetetlenek.

Főként finánciális okokból (kevés lóvé) nagyon sokáig kitartottunk a C-64 mellett, míg nem 1991 nyarán egy Amiga 500 vásárlását határoztuk el, immár saját zsebpénzből. Éppen Bpesen az akkor még létező Novotrade áruházban ismerkedünk a géppel – persze végül ezt is Münchenben vettük jóval kevesebb cashért –, amikor megláttam 6T Mármint az 576KByte nyári duplaszámát. Addig fogalmam sem volt a létezéséről, kicsiny falunkba nem igazán jutott el a híre, csupán a CoV-ot olvasgattuk bőszen. Rögön megvettem, majd annyira meglepett, hogy másnap megrendeltem visszamenőleg az összes számát és előfizettem egy évre. Majd azóta további hétre. Végül kivágtam az újság alakulását, a stáb változásait. Egyik legnagyobb tulajdonsága az újságnak éppen az volt és van (remélem magyartanárok nem olvassák), hogy akár Zolee, akár Te mint főszerkesztők mindig az adott időben legkorszerűbb, információdús, formás tartalomra és külsőre törekedtek. Csak így tovább. Én viszont most kénytelen vagyok elbúcsúzni tőletek. Elszálltak felettem a diákevek, idegenforgalmi közigazdász diplomát szereztem és most (na jó, nem most, "csak" 23-án) másfél évre külföldre látvozm szakmai gyakorlatra. Floridában egy ötszallagos szálloda lesz a munkaadóm, alsó-szintű vezetőként fogok tevékenykedni. Persze amint hazajövök, már a 3. évezredben, rögtön megveszem az épp aktuális számot. Kíváncsi leszek az akkori formálumra és tartalomra.

CoVBoy, ez volt az első levelem az 576-hoz, nézd el nekem, hogy ilyen abszolút közérdekeltlen témával terhelem a postálódádát. Gondoltam ilyen hosszú kapcsolat után illendő a szakításról és okáról tájékoztatni a másik felet. Minden jól és eredményes jövőt kívánok Neked és az 576 egész stábjának!

Steve Blond, az 1552-es előfizető

Elnézést, hogy egy ilyen levéllel szórakoztatam a tisztelt publikumot (vagy más szóval élve: "csökkentem a színvonalát", ami már egyébként is jóval a Mariana-árok alatt van), de utánanéztam a dátumoknak, és illendő egy ilyen hosszú kapcsolatot azért szépen megköszönni Szóke mesternek. (A törzsgárdajelvény jóval drágább lett volna.) Dear István, nagy csocsesz, sok szerencsét, keress egy kalap pénzt, meg minden! Mellesleg meg adt már meg a szálloda címét, mert ha a Demsky esetleg kinyomja odáig a 4-es metrót, akkor beugranék egy kis lejim kajára-piára-lányokra – azok mindig gyengém voltak. (Aztán tényleg venni 576-ot, ha hazajöttél!)

A nyáron elég sok felhős nap volt, aminek következtében akadtak azért unatkozó barátaink is a nyáron is. Itt jön az egyikük:

Hello CoVboy!

Szeretném, ha ebbe a levélbe nem írkálnál közbe (majd a végén elmondod a véleményed). Szerintem rájöttél, hogy ez nem egy dicső levél lesz. A problém, és még sok jóérzésű olvasó a következő...nem is tudom elkezdni annyi van (komoly) Kezddük az elejétől. Én egy nagyon régi 576 fan vagyok szinte mindenhol nálam volt az kedvenc lapom ahogy a suliban, úgy akár a nyaraláson is. Nem is tudom mikor kezdődött az a furcsa érzésem, hogy valami nincs rendben veletek, hogy hosszú folyamot végkifejletéhez közeledünk melynek tüneteit az újság belsején, külsején is észre lehetett venni. A külsején: nem tudom észrevettétek-e, hogy az újságon 1994/10 óta lényeges változás nem esett

(ekkor lettetek teljesen színesek), ugyan valami megmozdult a 96/4-es számnál, de ettől nem lettek, jobbakk csak mások. Tehát lényeges változás 4 éve nem volt. A lényeges változás nem egyenlő a design váltással, legalább is az én szememben. Nem tudom, hogy mi lesz a következő lépések, de ha tovább haladtok ezen az úton, nem sok jóra van kilátás. Az újság belseje. A cikkek minősége nagyon lent van, ugye mintha csak kínjában kanyarintaná oda azt a pár sort. Hogy ki? Azt nem tudom ugyanis nem nagyon szeretitek aláírni a cikkeket. Megszámoltam a kezemből lévő lapban (99/4), 4 játék leírása és 2 ismertető alatt nem volt aláírás, pedig szerintem ez a legalapvetőbb dolog. Én nem értem?! Továbbá nem tudni ki csinálja a cinkelt lapok és a hírek rovatot (megintcsak nincs aláírva) Lehetne a le stílusodról is vitafozni, de itt alapvetően nem veled van a gond. Én nem tudom mivel van a gond, de hogyha nem oldjátok meg akkor... én nem is tudom mi fog történni, de azt tudom, hogy innen csak 2 véglet létezik. Vagy összekapjátok magotokat és hatalmas változásokat eszközöltek pl: nagyobb oldalszám + sok-sok egyéni ötlet, esetleg az olvasók bevonásával, a régi 576 színvonalán, értem ezalatt igényesen megírt cikkek, olvasó orientált profil kialakítása, izléses poénok a cseveiben stb... még tudnék mit ajánlani. Tudom, hogy ez sok pénzrel fáradsággal és kockázattal jár, de ugye elismered, hogy e három dolog nélkülözhetetlen egy ilyen szakmában. Ja, még valami, én egy nagy quake, carmageddon gamer vagyok, de azért van ami még nekem is sok pl: az előző csevi közepén az a lerágott kar felszakadt körömmel, na és a mostani számban a felvart szájú myth2 figura undorító (erről beszéltem izléses poénok kellenek). Ellenkező esetben szép lassan, talán 2 év talán 3, bekövetkezik az ami a legnagyobb szeggyen az 576-ra nézve. Csak a neve fogja eladni a lapot, a régi 576 nagy egyéniségének a foszlányait is már csak a neve fogja tartalmazni. Én nagyon szeretném, ha a jó utat választanátok és nem a könnyűt. Könnyű ülni a babérokra (ami napról napra egyre kevesebbet ér) és a csevegőből leszűrni az olvasókat. Nagyon szeretném, ha többször elolvasnád ezt a levelet és ha már egy kis igazságot találsz benne akkor nem gépeltem hiába. Én több mint 4 éve meg akartam írni ezt a levelet, persze akkor más lett volna a tartalma és a címzett. Zárom soraimat, örülnek ha betennél a következő számba, vagy legalább küldnél visszajelzést. A legjobbakat kívánom nektek és persze mindenkinek. Ut: Nem igaz, hogy nem tudjátok megoldani korrektül ezt a hirdetések a lapban dolgot. Utolsó kritikám: az újság ára ahoz képest, hogy mit nyújt nem korrekt, ennyi pénzért minimum 80 oldalon kellene megjelenjenek. Srácok, de most komolyan, ugye ti sem gondoljátok komolyan, hogy ez így sokáig mehet tovább?

Szeretném ha a levelet betennéd a csevegőbe, minden pozitív szándékú negatívítása ellenére hisz így legalább a visszajelzésekből meglátnád, hogy mi a véleménye az elmondottakról az olvasóknak. Ha úgy alakul fejet hajtok a nép akarata előtt, de szeretném ha ti is ezt tennétek.

Papp Gábor (GBI)

10 9 8 7 6 5 4 3 2 1, jó, viszonylag tárgyalképes vagyok. Jó nem szóltam közbe menet közben (pedig lett volna mit), így nem biztos, hogy világos lesz mi mire vonatkozik – ezért pontokba szedem.

1. Az újság "külseje": Rendben, hogy nál a designváltás nem jelent változást, csak az, ha több a szín vagy nagyobb a méret. Roppant sajnálom, de a nyomdatechnika jelenlegi állása mellett (négy alapszín rozettás mintázatból állítják össze azt, amit aztán ti színesnek láttok) még egy 5-ik és 6-ik kísérőszínnel tudok szolgálni (mondjuk egy aranycsík felülre és pár ezüstpötty alulra), esetleg még lehet lakkozni az oldalakat. Énszerintem

pedig épp ez nem jelentene különösebb "változást", így tehát rajtunk kívül álló okok miatt nem tudunk tovább "színesedni". Marad a méret (96/4-es szám ugyebár). Jó hírem van számokra: már folynak a fejlesztések a lepedőnyi méretű 576-on, a poszteren fekete-fehér csíkokkal, mert így kisebb utcákban hordozható gyalogát-kelőhelyekként is használható lesz.

2. A belső: Jó, tudom, ha lemarad véletlenül az aláírás, az többnyire az én hibám lehet (amíg javítgatom a szöveget a tördelőben, addig ide-oda ugrálnak a sorok, és néha kibombázom az átfélen a tett elkövetőt). A híreket az Élet írja (felesleges aláírni), a Cinkelt Lapok püderét általában ugyanaz, aki az ismertetőt, a cheateket pedig az Internet, a játék felolése csak ki próbálja őket. Mellesleg szerintem nem az a lényeg, hogy KI írta a cikket, hanem azt, hogy MIT írt és HOGYAN. Ha tetszik a dolog, csak utána kezd el érdekelni az elkövető személye. Ha meg valaki folyamatosan jól ír és esetleg még van is stílusa, akkor már a cikk olvasása közben is tudtam, hogy kiről van szó. Persze ilyen ember szerintem eddig csak 1 és fél volt ebben a szakmában. Az 1-et Sorelinek hívták még valamikor régebben, a fél pedig a T.J. (stílusa van, csak nem mindig ír jól).

3. Az ár: rendkívül figyelemreméltó megjegyzés "ahhoz képest, hogy mennyi az ára, legalább 80 oldalnak lennie. Ehhez az élmés megállapításhoz nem tudok semmit hozzáfűzni, legfeljebb egy történetet a közelmúltból. Történetesen dohányzom, és úgy tíz percre kimentem venni két doboz cigarettát a közérte. Azt mondják 416-ot kérnek. Na, mondom, ahoz képest, hogy mennyi az ára, lehetne benne dobozonként 50 szál. Képzeld, kiröhögtek. Az árkérdésről annyit, hogy ez itt egy üzleti vállalkozás, aminek a realitásokon belüli kell gondolkodnia, ha a jövő hónapban is megőhajtunk jelenni. Épp most jelent meg két magyar PC-s játékujság utolsó száma, hogy a kettőből egy legyen egy harmadik néven. Ez az a jövő hónapra az 576 és a Konzol lesz az egyetlen olyan újság, amely mögött nem egy multinacionális és -milliomos kiadó áll. A dolog ugyanis nem akkora nagy bolt, mint azt páran képzelik. Ennek az a titka, hogy az 576-ot nagyon kevés ember hozza össze nagyon kevésből. Ezért va az, hogy az olvasók vágyai tényleg nagyon fontosak, a vágyÁLMÁIKkal viszont már nem nagyon tudunk foglalkozni. Pont.

4. Úgy általában: hogy őszinte legyek, kibaszottul (igen: KIBASZOTTUL! – ez a megfelelő szó, akár izézéses, akár nem – ez ugyanis nem poén) idegesítőnek azok a levelek, amik márha kritikáinak mindezt, csak EGYETLEN konkrétumot nem tudnak mondani, mert saját maguk is azt mondják, hogy "én nem is tudom, hogy mi a gond", nemde?! Szerintem te azért írtál levelet, mert székrekedésed lehet.

5. Végezetül: az "újság" annak a színvonalma, ha valaki egy kar vagy egy láb végén tengeti az életét – az összeszögt színes papírdarabok neve "újság". Lehet, hogy két teljesen más dologról is beszélünk?

Hopp, már megint elfogytak a hasábok, pedig még egy csomó remek levélke volt terítéken. Sebaj, marad belőlük legközelebbre is. Addig is pusszant mindenkit:

TRANS-AM

Budapest, Tótközy út 88. 2/b
 Tel: 364-05-79 és 251-79-16
 Fax: 2-333-666 (1471#Tone üzemmódban)
 E-mail: info@trans-am.hu
 Üzleti nyitvatartás: H-P 9-17 óráig

Telefon / Fax: 364-05-79 és 251-79-16
 FaxBank: 2-333-666 (1471#Tone üzemmódban)
 Email: info@trans-am.hu
 Szerviz nyitvatartás: H-P 10-15 óráig

Érdeklődjön naplárainkról!!!

1. 14" SVGA Philips monitor
 2. 48x IDE CD-ROM
 3. 7.1Gb winchester
 4. 3.5Gb Quantum winchester
 5. 4.5Gb Quantum winchester
 6. Pentium II ACORP Celeronok
 7. Pentium II Ask 806 EX / 417
 8. Pentium II 333A Intel Celeron CPU
 9. Pentium II 366A Intel Celeron CPU
 10. Coodoo III 2000 16 MB RAM
 11. Sound Master 128 FT-1000
 12. 14" SVGA monitor

13. 107.200
 14. 107.200
 15. 107.200
 16. 107.200
 17. 107.200
 18. 107.200
 19. 107.200
 20. 107.200
 21. 107.200
 22. 107.200
 23. 107.200
 24. 107.200
 25. 107.200
 26. 107.200
 27. 107.200
 28. 107.200
 29. 107.200
 30. 107.200

Trans-Am Devil PII Celeron:
 Pentium II #EX, PI 333A Celeron, 32 SD, 4.5 Gb HDD, 1.44 FDD, 16MB RAM,
 512 MB AGP, 48x CD drive, hangkártya, 14" SVGA, 105g klav.

107.200

Használt Pentium számítógépek kiadásai!!!

Canon BJ 10 SX (használt / új garancia)

10.800

ÁLLÁS-ÉRTÉKESZÉK ADÁS - VÉTELE!

Állás-értékeszék összeállításban, 24 órás teszteléssel, 1+2 év garanciával, rakjarról!

Telefonos szervizszolgálatunkkal várjuk minden kedves vásárlónkat!

ÁLLÁS-ÉRTÉKESZÉK JELENTKEZÉSÉT IS VÁRJUK!

Hívjon, alkudjon és vásároljon!

Árunk ÁFA nélkül, 1 év garanciát tartalmaznak és készpénzfizetésre vonatkoznak

BALATI Computers Bt.

1146 Budapest, Thököly út 88.

AMD, Intel CPU-k, Igeni, Ask, Acorn,
 Epox, 486, 486, 486, CD-ROM,
 3.5, hangkártyák, Winchester.

Használt, működő állás-értékeszék
 kiadásai!!!
 Javítás, karbantartás.

OTP részletfizetési lehetőség!
 Visszateladók is kiszolgálunk!

Tel./Fax: 341-5343,
 06-20 9264-507

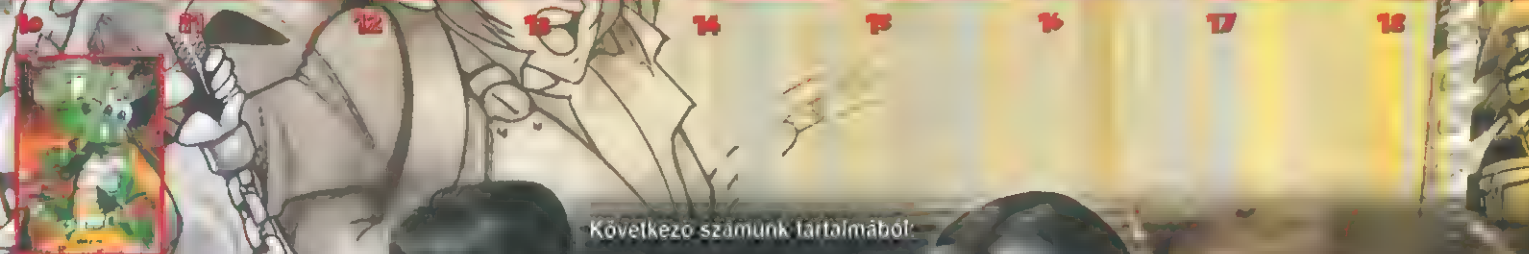
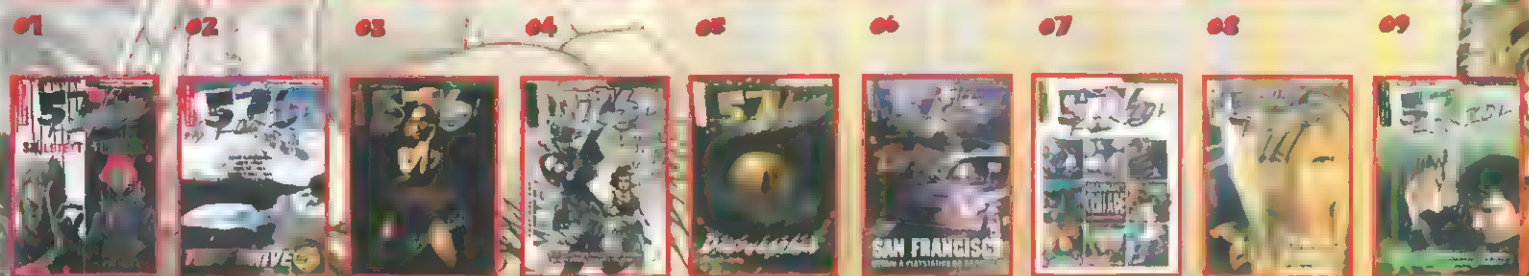
Faxbank: 2333666/1607#

E-mail: balati@ahol.com

www.balati.hu

Nyitvatartás: H-P 9-17h-ig

576 KONZOL - A MEGSZÁLLOTT JÁTEKOSOK MAGAZINJA



Következő számunk tartalmából:

Kingsley (PSX)

G-Police (PSX)

Dino Crisis (PSX)

Virus (PSX)

Command & Conquer (N64)

Re Volt (N64)

EGY ÚJSÁG, AMIBEN MINDENT MEGTALALSZ A KONZOLRÓL!

A P R Ó H I R D E T É S E K

Magas áron veszünk KINDERTOJÁS játékokat és M&M figurákat ha vannak megunt vagy felesleges darabjaid kérlek hív! Tel 06-1/388-55-34

EGYÉB KERES

Magas áron veszünk KINDERTOJÁS játékokat és M&M figurákat ha vannak megunt vagy felesleges darabjaid kérlek hív! Tel 06-1/388-55-34

AMIGA KÍNÁL

Commodore 64 - Amiga Gyorsszerviz és Kereskedelem Számítógépek, floppyk, nyomtatók, monitorok, tápegységek ocsó garanciával s javítása értékesítése C-64 turbókartyák, Amigas bővítmények. Tel. 418-8845, 06-30-9-510-510

A P R Ó H I R D E T É S I S Z E L V É N Y

Kérjük, hogy szíveskedjenek a megjelentetni kívánt szöveget olvashatóan, nyomtatott nagybetűkkel a kijelölt helyre beírni úgy, hogy minden egyes rubrikába csak 1 betű, írásjel, számjegy, vagy szóköz kerüljön. A kivágott hirdetési szelvényt az újság címére eljuttatni, az általunk ezután küldött csekket postán befizetni szíveskedjenek. A megjelentetés előfeltétele, hogy a befizetés lapzártá előtt megtörténjen. A kiadó fenn tartja a jogot a hirdetések megjelenésének visszautasítására és nem vállal felelősséget azok tartalmáért.

Magánszemélyeknek: 20 szóig 500,- Ft (átával) minden további szó 20,- Ft (a név, cím, telefonszám 1-1 szóznak számít)
Közületeknek: 20 szóig 1000,- Ft (átával) minden további szó 40,- Ft

PC	C64	CSERE	VASTAG BETŰ	(+50% FELÁR)
GÉPTÍPUS:	ROVAT	KERES	INVERZ	(+50% FELÁR)
		OPCIÓK		

M E G R E N D E L Ő S Z E L V É N Y

E L Ő F I Z E T É S = B I Z T O N S Á G

Kedvezményes előfizetési díj:

576 Konzol

negyed évre	1600,-
fél évre	3000,-
egy évre	5760,-

Megrendelem az 576 Konzol című lapot példányban

Megrendelő neve:

Címe, irányítószám:

Az előfizetési díjat a címre küldött csekken befizetem.

Kedvezményes előfizetési díj:

576 Kbyte

negyed évre	1000,-
fél évre	1950,-
egy évre	3800,-

Megrendelem az 576 Kbyte című lapot példányban

Megrendelő neve:

Címe, irányítószám:

Az előfizetési díjat a címre küldött csekken befizetem.

Kérjük, hogy a megrendelőlapot vagy annak másolatát borítékban az alábbi címre feladni szíveskedjenek:



COMGAME "576" KFT

1389 Budapest, Postafiók 132.

KÉRJÜNK TARTANI ELŐFIZETÉSÉT, HOGY AZ ESETLEGES LAKCÍMVÁLTOZÁST JELEZNI SZÍVESKEDJENEK!

HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED? TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!



Az 576 KByte akciók árán, egységesen

100.-FT/DB

(+ postaköltség*) boltjainkban megvásárolhatók vagy a csomagküldő szolgálatunktól megrendelhetők.

db	Postaköltség	db	Postaköltség	db	Postaköltség
1	100.-	11	1100.-	21	2100.-
2	200.-	12	1200.-	22	2200.-
3	300.-	13	1300.-	23	2300.-
4	400.-	14	1400.-	24	2400.-
5	500.-	15	1500.-	25	2500.-
6	600.-	16	1600.-	26	2600.-
7	700.-	17	1700.-	27	2700.-
8	800.-	18	1800.-	28	2800.-
9	900.-	19	1900.-	29	2900.-
10	1000.-	20	2000.-	30	3000.-
11	1100.-	21	2100.-	31	3100.-
12	1200.-	22	2200.-	32	3200.-
13	1300.-	23	2300.-	33	3300.-
14	1400.-	24	2400.-	34	3400.-
15	1500.-	25	2500.-	35	3500.-
16	1600.-	26	2600.-	36	3600.-
17	1700.-	27	2700.-	37	3700.-
18	1800.-	28	2800.-	38	3800.-
19	1900.-	29	2900.-	39	3900.-
20	2000.-	30	3000.-	40	4000.-

Rendeléskor rózsaszín póstaútványnon fizess be címünkre (1389 Bp. Pf:132) annyiszor 100,-Ft-ot, ahány újságot rendelni szeretnél + a postaköltséget és az utalvány hátoldalán található megjegyzés rovatba írd be a kért lapok megjelenési számát.

Fontos! Ha a postaköltséget nem adod hozzá a rendelésedhez, úgy nem áll módunkban megküldeni a kért újságokat.

Akciónk a készletek erejéig tart!

* A darabszámtól függően a postaköltséget az alábbi táblázatból számolhatod ki.

576 KByte 1998-1999-es számai eredeti árak, postaköltség megrendelhető, illetve megvásárolható

98/1	318,-	98/11	398,-
98/2	318,-	98/12	398,-
98/3	318,-	99/1	398,-
98/4	318,-	99/2	398,-
98/5	318,-	99/3	398,-
98/6	318,-	99/4	398,-
98/7-8	576,-	99/5	398,-
98/9	398,-	99/6	398,-
98/10	398,-	99/7-8	576,-

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132. TEL.: 35-90-576

PC CD ROM

[illegible]

FIGHTER SQUADRON DEMONS OVER	11800
FIGHTING FORCE	7000
FIGHTING STEEL	11800
FEET COMMAND	1000
FLIGHT UNLIMITED	8000
FLUX	2000
FLY	11800
FLYING CORPS	8000
FLYING CORPS FIB KOREA	3000
FLYING CORPS GOLD	9000
FORCE R1	11800

FRENCH OPEN 58	2000
GANGSTER	2000
GET MEDICAL	2000
GEX 30	2000
GLORIANA	1200
GRAND PRIZ 2 MICROPROSE	400
GRAND PRIZ LEGENDS	400
GRAND PRIZ MANAGER 2	400
GRAND TOURING	1100
GREAT BATTLES OF HANNBAL	500
GREEN PORTAL	1100
GULF WAR	1000
HATS & GARTERS	800
HUNT & FATE / KYRANDIA 2	400
HARJIWAR	1000
HARVEST OF SOUL	1100
HEAVY GEAR 2	800
HELLCORDER	1000
HELLFIRE DABLO DATA	500
HERCULES OF MIGHT & MAGIC / COME	100
HERCULES OF MIGHT & MAGIC II	100
HIDEIN II	100
HIDDEN & DANGEROUS	100
HIND	700
INSURRECTION / STARTCARD DATA	700
INTERSTATE 7 AN AMERICAN SPECIAL ED	800
JAZZ JACK RABBIT 2	700
JAZZ JACK RABBIT / MISSION CHD	1100
JED KNIGHT - MYSTERIES OF SITH	1100
JOHNNY BAZOOKATOONE	1000
JOHNNY HERBERT GP	400
JOHN STRIKE FIGHTER	400
KD 3 KIT 4-7	500
KD 5 KIT 8-12	300
KINGS OUST MASK OF ETERNITY	1100
KURION HONOR GUARD	1100
KNIGHTS & MERCHANTS	1100
LANDS OF LORE II	1000
LEAD BROMIX	1000
LEGEND OF KYRANDIA	1100
LEGO CHASERS	1100
LEGO RACERS	100
LEIBNIZ SUIT LARRY COLLECTION	700
LODBRUNNER 2	700
LOMBRODO KOREAN MISSION	1000
LORE OF MAGIC	1000
LOST EDEN	1000
LUCKY LUKE	1000

LUTWIFFAWE COMMANDER	11080
LUXA DOUBLE PACK	3880
M1 TANK PLATOON 2	3880
MAGIC & MAYHEM	11080
MAGIC CARPET	3880
MAGICAL GATHERING DOUBLE	12880
MASTERMIND	4880
MAXIMUM ROAD RACE	3990
MECHWARRIOR 2	1900
MEGA500ACK	11080
MICROFAX WAGON	2990
NIGHT & MAGIC 2	1990
MISSING IN ACTION	3990
MONKEY ISLAND COLLECTION	9990
MONTEZUMA RETURNS	8800
MORTAL KOMBAT 4	3990
MOTO RACER 2	1990
MYTH & SQUILLFLESHER	3990
NAM	11080
NASCAR PENNALL	3880
NASCAR ROAD RACING	11080
NATO FIGHTERS	11080
NAVY STRIKE II	4880
NBA JVE 89	11080
NEED FOR SPEED II	7990
NEED FOR SPEED ROADCHALLENGE	11080
NEVERHOOD	3880
NFL 89	11880
NFL 92	3880
NO RESPECT	3990
NORTH VS SOUTH	11900
OFFICIAL FORMULA 1 RACING	8880
OUTCAST	12880
OUTPOST 2	3880
OVER CUM	3880



PETE SAMPRAS TENNIS	2999
PITFALL	4999
POLICE QUEST SWAT	4999
POLICE QUEST SWAT 2	3 999
POOL SHARK	1 999
POPULOUS: THE UNDISCOVERED LANDS	7999

POSTAL	4500
PRAY FOR DEATH	2500
PREMIER MANAGER 98	0000
PRO FISHING 3D	7000
PSYCHO PINBALL	3000
PYROTECHNICA	3000
QAD	9000
QALAKE RESURRECTION PACK	5000
QUEEN THE EYE	11000
QUEST FOR GLORY 5	11000
RADE OF MADES	9000
RAILROAD TYCOON II	11000
RAILROAD TYCOON DELUXE II	4000
RAILROAD TYCOON II DATA DISK	7000

RAINBOW SIX MISSION PARK	9900
RAYMAN DESIGNER	3900
RE VOLT	HPV
RED BARON II	11900
RED JACK	11900
REDUARD	11900
REDLINE RACER	25000
RIGHT A WING	11900
RESIDENT EVIL 7	11900
RETURN TO KNOXWOOD	11900
RISE & FURY OF ANCIENT EMPIRES	9900
ROBORUMBLE	9900
ROLLING STONES	11900
S.C.A.R.S	7900
SABRE ACE	4900
SAM & MAX INT THE ROAD	4900
SCREAMER 2	3900
SENSIBLE GOLF	9900
SHADOW WARRIOR	5900

SHADOWMAN	HP
SHATTERED LIGHTS	9999
SHOCKLOCK HOLMES' LOST FILES	1.0994
SHOCK MOBILE ARMOR DIVISION	1.0994
SILVER	1.0994
SIM CITY	1.0994
SIM CITY 2000 SE	1.0994
SIM CITY 3000 SE	11.0994
SKULL CAPS	9999
SMALL SOLDIERB	9999
SOLDIERS AT WAR	9999
SOLAR BRAVER - LEGACY OF RAIN	9999
SOUTHI PARK	9999
SPACE HULK	4.0000
SPEC OPS	11.0994
SPEED BUSTERS	9999
SPEED WASTE	11.0994
SPINCH	11.0994
SPORTS CAR GT	11.0994
STAR COMMAND REVOLUTION	1.0994
STAR TREK GENERATIONS	12.0994
STAR WARS BEHIND THE MAGIC	21.0994
STAR WARS EP I PHANTOM MENACE	12.0994

STAR WARS ROGUE SQUADRON	11999
STARSHOT	7999
STEEL PANTHERS II	1299
STREET WARS	1999
STRIKE COMMANDER	4999
SUPER EF 2000	4999
SUPERCARS INTERNATIONAL	2999
SYSTEM SHOCK	4999
SYSTEM SHOCK 2	11999
SYZYGY	9999
TARGET	4999
TARZAN	1999

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES	4099
TEST DRIVE 3	11960
THE BIGGEST NAMES	9960
THOMAS THE TANK ENGINE	3999
TILT	4900
THOMAS & FUMBA	7000
TINTIN IN TIBET	5999
TOMB RAIDER 3	11999
TOMB -A- JFR II - GOLDEN MASK	5999
TONGSTRUCK	4999
TOP GUN	11999

TOP SHOT	7300
TOTAL ANNIHILATION BATTLE TACTICS	7600
TOTAL ANNIHILATION KINGDOMS	10200
TRIPLE CONFLICT	9000
TUNNEL BY	5000
TURBO	2000
TURK 2 SEED'S OF EVIL	11000
UEFA CHAMPIONS LEAGUE	1000
ULTRA'S PAGAN CLASSIC	1000
ULTIMATE RACE PRO	9000
ULTRA PHASE 2	9000
UNDER A KILLING MOON	1000
UNREAL RE TURIN TO NA PALI	7300
UP WORLDS	4000
URBAN ASSAULT	7000
URBAN RUNNER	4000
V RALLY	9000
VERSUS 1605	2000
VIPER RACING	11000
WARRIORS	9000
WARCAUS	1500
WARRHAMMER 40000 CHAOS GATE	11000
WARRHAMMER DOUBLE PACK	11000
WARWIND II	11000
WARZONE 2100	9000
WE ALL NEED XTRA SPEED	5000
METRIX	9000
WING COMMANDER II	4000
WINDTUNNEL	4000
X COM APOCALYPSE	10000
X COM INTERCEPTOR	11000
X MEN APOCALYPSE FOR DUMME	11000
X WING ALLIANCE	71000
X WIND VS THE FIGHTER - DATA	9000
ZEMORY	11000
ZIGZAG	2000
ZORK GRAND INQUISITOR	11000

BLADE WARRIOR	\$900
M1 TANK PLATOON	\$900
WARBREDS	\$900

A KASTELY	400
AC TION FIGHTER	400
ALEX 3	400
BAIL	400
BEUTAU RALLY	400
BOOM	400
CAPTAIN RIZE	400
CHUCK ROCK	400
COMMANDO 3	400
CRAZY CARS III	400
CREATURES	400
CREATURES 2	400
DALEK ATTACK	400
DARKMAN	400
DE HARD	400
DOUBLE DRAGON 3	400
DYNASTY WARS	400
EMPIRE STRIKES BACK	400
ENEMY - ORCE	400
F-16 COMBAT PILOT	400
FACE OFF HOCKEY	400
FERRARI 7 CMAX	400
FINAL FIGHT	400
FOOTBALL MANAGER 3	400
FORT APACA, YPSE	400

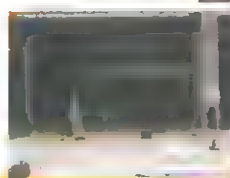
ÚJ BOLTUNK NYÍLIK!

1999-ben három olyan dolog is történik, amelyet sokáig emlegetnek majd a történészek. Lesz egy **EZREDFORDULÓ**, egy teljes **NAPFOGYATKOZÁS**, és a Westend centerben **HIHETETLEN** nyitási akciókkal megnyílik a 100m²-es **576 SHOP**! Teljes 576 választékkal és **PROFI** kiszolgáló személyzettel **VÁRUNK!**



CITYCENTER

1062 BUDAPEST,
VÁCI ÚT 3



NYITÁS: 1999 NOVEMBER 12

576 KBYTE SHOP

HELY AHOL MINDENKÉPP VÁSÁROLHATSZ:

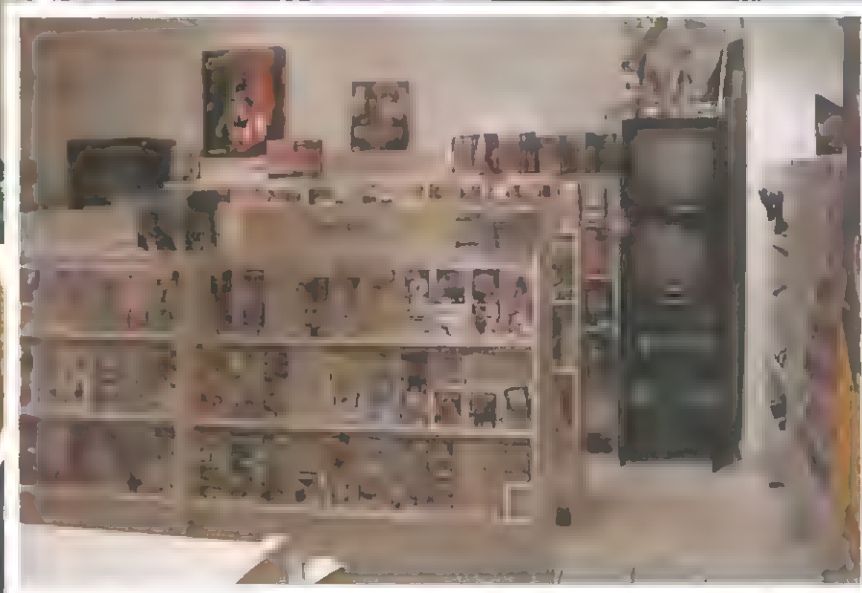
1137 BUDAPEST, POZSONYI U. 14.

TEL: 35-90-576

ISSN 0865-8226



9 770865 822000



576 KByte a Mammuthban!

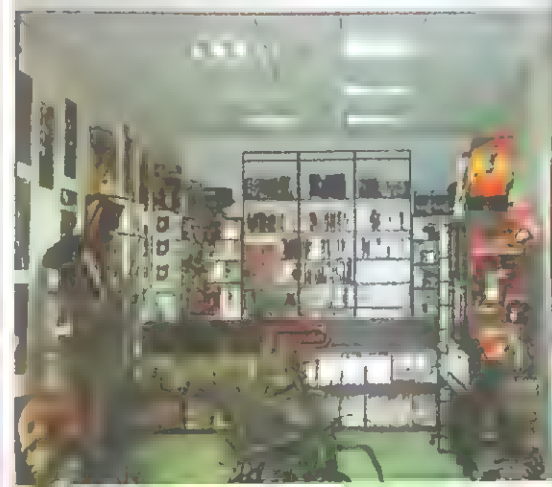
Budapest, II. kerület, Széna tér 2. emelet,
a Libri könyvesbolt mellett TEL.: 345-80-76

576 KByte a Pólusban!

Pólus Center, Center Court 237
TEL.: 419-4117 (A központi Információnál)



576 KByte



576 KByte
POSZTER



Codemasters® 





Westwood™
S T U D I O S

COMMAND & CONQUER TIBERIAN SUN



ELECTRONIC ARTS™